GTA3 Odsłaniamy sekrety 2 PLAKATY •Metal Gear Solid 2 i WipEout Fusion

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

neo PLUS

LUTY 2002 (02/2002) CENA 6.42 zł (W TYM 7% VAT)

40

Final Fantasy X

Najlepsza czy najgorsza część sagi?
Miłość, śmierć i blitzball oczami Banana!

Opisy

Hoshigami
Jak & Daxter
Headhunter

RECENZJE

Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Tsugunai: Atonement
WipEout Fusion
Ace Combat 04
Conflict Zone
Maximo
i inne!

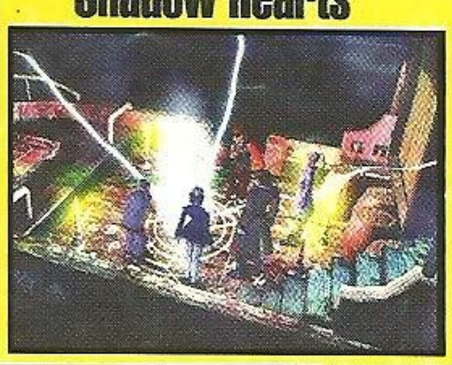
pierwsze spotkanie z

Virtua Fighter 4

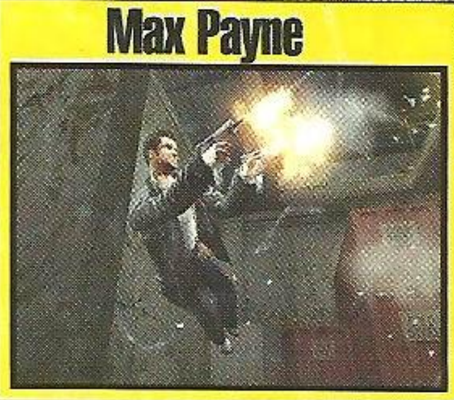
Maximo

Resident Evil Survivor 2

Shadow Hearts



Max Payne



Independent Press
9 771505 820004 02
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

NASZ SKLEP W INTERNECIE 24 H/DOBĘ: WWW.ULTIMA.PL

ULTIMA®

Świat Elektroniczne Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

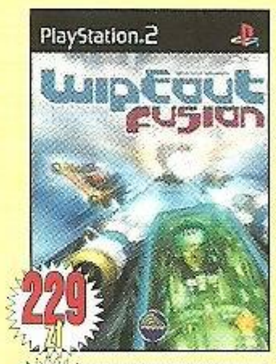
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa

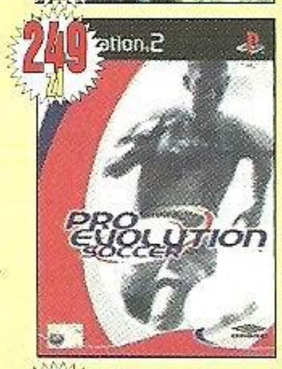
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl
pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

UWAGA! Pracujemy również 23-24.12.2001

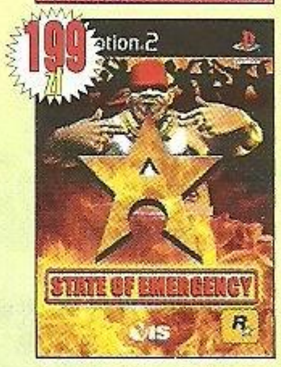
PLAYSTATION 2



229 zł



249 zł



199 zł

249 zł

229 zł

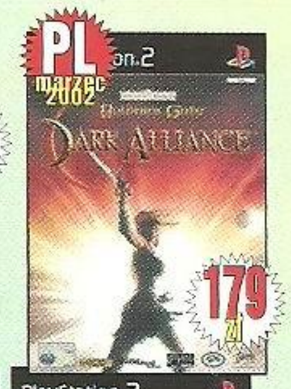
229 zł

229 zł

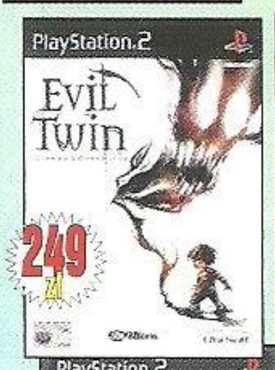
229 zł

007 AGENT UNDER FIRE	259
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE (PL)	tel.
BOUNCER	199
BLOODY ROAR 3	249
BURNOUT	229
CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002	199
CRASH: WRATH OF CORTEX	159
CRAZY TAXI	249
DARK CLOUD	239
DEAD OR ALIVE 2	169
DEVIL MAY CRY	259
ECCO THE DOLPHIN	229
EXTREME G3	249
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2002	249
F1 FORMULA ONE	169
FIFA 2002	249
GRAN TURISMO 3	229
GTA 3	199
HALF LIFE	169
HEAD HUNTER	229
JAK & DEXTER	229
LOTUS CHALLENGE	199
MAX PAYNE	199
METAL GEAR SOLID 2 (marzec 2002)	249
MOTO GP	169
NBA LIVE 2002	259
NBA STREET	259
NHL 2002	259
OPERATION WINBACK	249
PRO EVOLUTION SOCCER	249
QUAKE III REVOLUTION	269
RAYMAN REVOLUTION	249
RED FACTION	249
RESIDENT EVIL: VERONICA	259
RIDGE RACER 5	109
RING OF RED	249
RUNE	199
SHADOW OF MEMORIES	249
SILENT HILL 2	249
SILENT SCOPE	249
SKY ODYSSEY	249
SMUGGLER'S RUN 2	199
SOUL REAVER 2	259
SSX TRICKY	259
TEKKEN TAG TOURNAMENT	169
TIME SPLITTERS 2	tel.
TONY HAWK'S PROSKATER 3	249
TWISTED METAL BLACK	229
WIPEOUT FUSION	229
WRC	229

199 zł

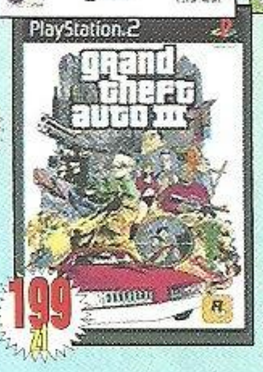


179 zł

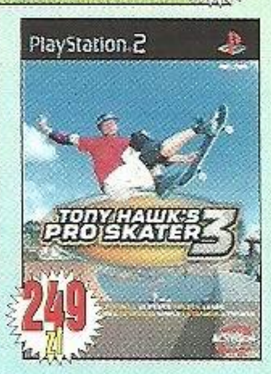


249 zł

229 zł



199 zł



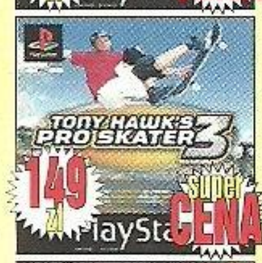
249 zł

159 zł

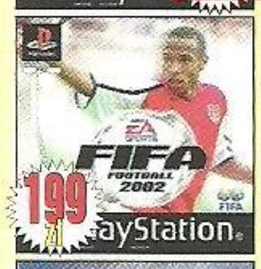
169 zł

169 zł

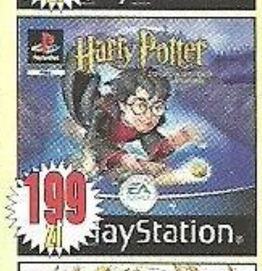
149 zł



149 zł

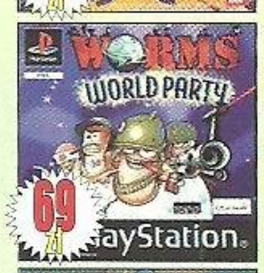


199 zł

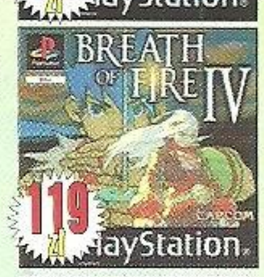


199 zł

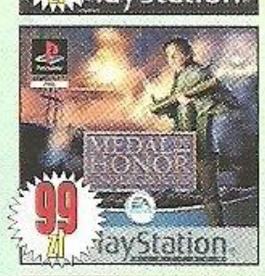
199 zł



69 zł



119 zł



99 zł

109 zł

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2	tel.
Action Replay	189
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	159
Joypad standard	29,90
Kabel SVHS	39
Kierownica GT Force Logitech	439
Memory Card 8 MB Sony	179
Memory Card 8 MB MadCatz	149
Multitap – oryginalny!	249
Pilot (nieoryginalny)	69
Pilot oryginalny	159
Podstawka pod konsolę	39

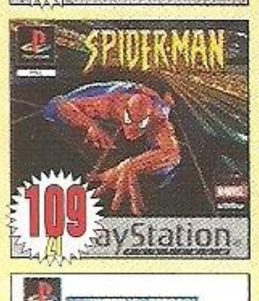
PLAYSTATION

ALIEN RESURECTION	189
BREATH OF FIRE 4	119
C–12 FINAL RESISTANCE	159
CHASE THE EXPRESS	119
DIGIMON	199
DINO CRISIS 2	199
DRAGON BALL Z	199
DRIVER 2	139
FEAR EFFECT 2	199
FINAL FANTASY 9	229
GRIND SESSION	169
HUGO: THE QUEST OF THE SUNSTONES	129
ISS PRO EVOLUTION	149
ISS PRO EVOLUTION 2	199
KSIĘGA DŻUNGLI + mata	139
LEGEND OF DRAGOON	199
LEGO RACERS	169
LEGO ROCK RIDERS	169
MEDIEVIL 2	159
MIKE TYSON BOXING	199
MUPPET MONSTER ADVENTURE	179
NBA LIVE 2002	199
NHL 2001	199
NHL ROCK THE RING	149
PARASITE EVE II	199
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	179
SAGA FRONTIER 2	199
SHADOW MADNESS	159
SHEEP	159
SPYRO 3	199
SYPHON FILTER 2	119
TENCHU 2	199
TEST DRIVE 6	129
THE MUMMY	199
TIGGER'S HONEY HUNT	189
TINY TANK	139
TOCA 3	199
TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP	189
TOMB RAIDER CHRONICLES	189
VAGRANT STORY	199
VANDAL HEARTS II	199
WORMS PINBALL	139
WWF SMACKDOWN 2	199
X–MEN MUTANT ACADEMY	149

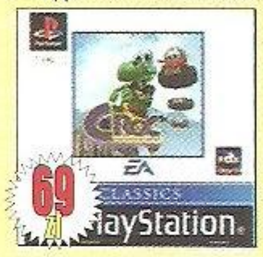
Platinum:

007 TOMMOROW NEVER DIES	119
24H LE MANS	109
A BUG'S LIFE	99
ALUNDRA 2	99
AMERZONE	109
COLIN McRAE RALLY 2.0	109
COMMAND & CONQUER	109
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DISCWORLD NOIR	109
DRIVER	109
EVERYBODY'S GOLF 2	119
FINAL FANTASY 7	99
FINAL FANTASY 8	109
GRAN TURISMO	99
GRAN TURISMO 2	99
HERCULES	109
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER	119
MEDAL OF HONOR	119

109 zł



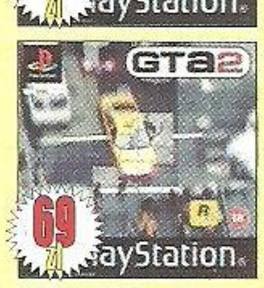
109 zł



69 zł

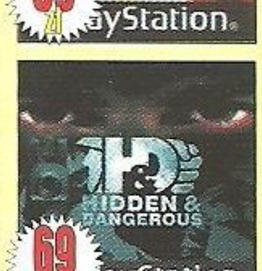
69 zł

69 zł



69 zł

69 zł



69 zł

69 zł

29,90 zł

59 zł Super CENA

39 zł Super CENA

MEDAL OF HONOR 2	99
MEDIEVIL	99
METAL GEAR SOLID	119
MOTO RACER 2	119
RESIDENT EVIL	89
ROLLCAGE 2	69
SPYRO 2	99
STAR WARS E1 PHANTOM MENACE	89
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	89
STREET FIGHTER EX PLUS 2	99
TARZAN	99
TEKKEN 3	99
TOMB RAIDER 2	109
TOMB RAIDER 3	119
TOMB RAIDER 4	69
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	109
TOY STORY 2	109
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001	99
UEFA EURO 2000	109
VIB–RIBBON	99
THE WORLD IS NOT ENOUGH	99

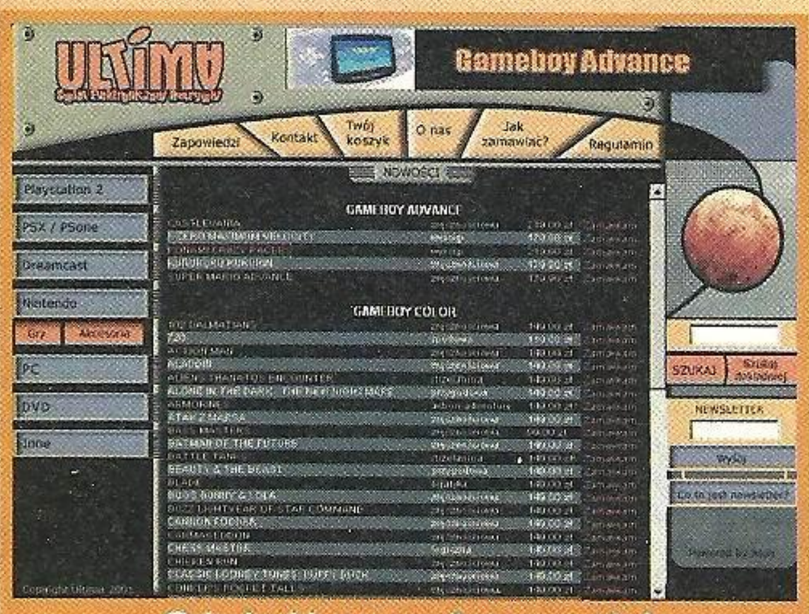
Value:

ACTION BASS	69
AIR COMBAT	69
ALUNDRA 2	69
C&C RED ALERT	69
CIVILIZATION 2	69
COLIN MCRAE RALLY	69
DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES	49
DUKE NUKEM – TIME2KILL	69
DUNE	69
FADE TO BLACK	69
FIFA 99	69
GTA: LONDON	69
GTA 2	69
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	69
JURASSIC PARK:WARPATH	69
MOTO RACER	69
NASCAR 2000	69
NBA LIVE 2000	69
NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE	69
POPULOUS THE BEGINNING	69
PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	69
PREMIER LEAGUE STARS	69
RAINBOW SIX	69
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	69
RENEGADE RACERS	69
ROAD RASH	69
ROAD RASH JAIL BREAK	69
SOVIET STRIKE	69
SPEED FREAKS	69
STREET SKATER	69
T.O.C.A.	69
TEKKEN	69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK	69
THUNDERHAWK 2	69
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF '99	69
TOMB RAIDER	69
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	69
TUNGUSKA	49
WCW MAYHEM	69
WORMS WORLD PARTY	69

Akcesoria:

Dual shock	149
Extension cable	19.90
Game Hunter Pro	69
Joypad analogowy DualShark	59
Kierownica PS Twin Turbo	259
Kierownica Twin Turbo Deluxe	299
Link cable	29.90
Memory card 120 bloków	69
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	39.90
Memory card SONY 15 bloków	69
Multitap nieoryginalny	99
Mysz nieoryginalna	39
Pal converter	49
PC–>PSX Converter	89
PC–>PSX USB Converter	89
Pistolet	już od 69

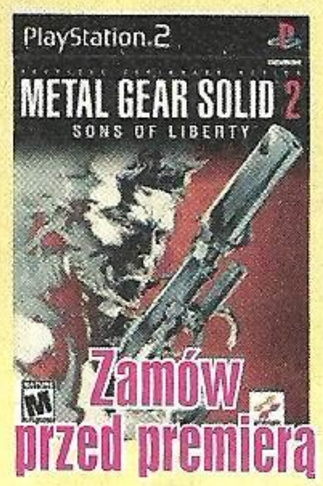
* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *



Odwiedź nas w Internecie!

www.ultima.pl

Pełna oferta 24 godz./dobę, terminy, zapowiedzi, zamówienia przedpremierowe, 7 dni w tygodniu.



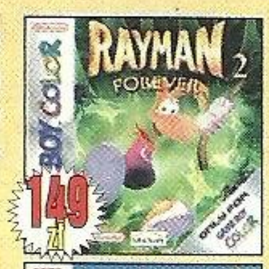
RFU Adapter	39
RGB + AV cable	19.90
Screen Station	619
Standard Pad	29.90

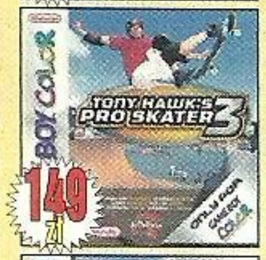
DREAMCAST

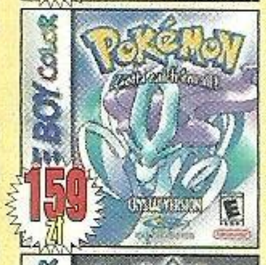
COASTER WORKS	199
CONFIDENTIAL MISSION	199
CRAZY TAXI 2	199
FUR FIGHTERS	199
HEAD HUNTER	199
JET SET RADIO	149
MARVEL vs CAPCOM	199
METROPOLIS STREET RACER	149
OUTTRIGGER	199
PHANTASY STAR ONLINE	149
RAYMAN 2	199
SHENMUE 2	199
SONIC ADVENTURE 2	199
SOUL CALIBUR	99
SPIDERMAN	149
UNREAL TOURNAMENT	199
VIRTUA TENNIS 2K2	199
Akcesoria:	
Konsola Dreamcast	499
AV Cable	59
Bio gun	129
Joypad Dreampad	79
Joypad oryginalny	129
Karta pamięci 1MB	59
Karta pamięci 2MB	79
Karta pamięci 4MB	99
Karta pamięci 4MB + transfer cable	119
Karta Pamięci oryginalna	129
Kierownica Interact (zawiera pedały)	199
Kierownica oryginalna	159
Klawiatura	159
Myszka	129
N–PAL Convertor	99
Przedłużacz do joypada	39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2)	69
Przejściówka do akcesorii PSX, Saturna i PC	89
RGB Scart Cable + AV	39
VGA Box (podłączenie do monitora PC)	99
Vibration Pack – nieoryginalny	59

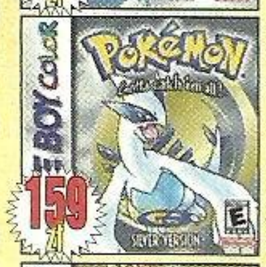
GAMEBOY COLOR

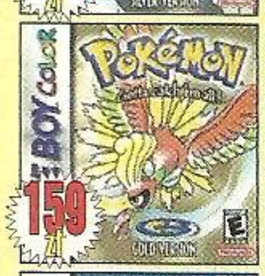
ACTION MAN	149
ALADDIN	149
ALIENS THANATOS ENCOUNTER	149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	149
ARMORINES	99
BLADE	149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	149
CANNON FODDER	149
CHICKEN RUN	149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK	149
CONKER'S POCKET TALES	149
DE JA VU 1&2	99
DONKEY KONG COUNTRY	159
DROGA DO EL DORADO	149
EARTH WORM JIM	99
GTA	149







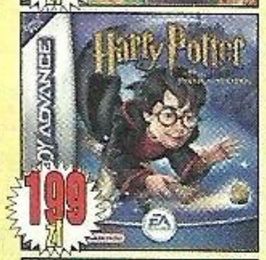


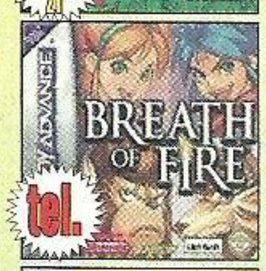


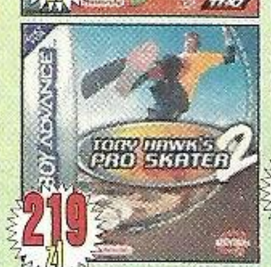
GTA 2	149
HUNTIN 'N FISHIN	99
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	149
INSPECTOR GADGET	149
KONAMI COLLECTION IV	149
KSIĘGA DŻUNGLI	149
MARIO GOLF	149
MARIO TENNIS	149
METAL GEAR SOLID	149
MICKEY'S RACING ADVENTURE	149
NHL 2000	149
PERFECT DARK	159
POKEMON GOLD	159
POKEMON SILVER	159
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	159
PURE RIDE	99
RAINBOW SIX	149
RAYMAN 2	149
READY TO RUMBLE	149
RESIDENT EVIL: GAIDEN	159
ROAD RASH	149
ROBIN HOOD	149
ROLAND GAROSS – FRENCH OPEN	149
SHREK	149
SPEEDY GONZALES	149
STAR WARS EPISODE I RACER	159
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
THE MUMMY	149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR	149
TOCA TOURING CAR	149
TOMB RAIDER	149
TONY HAWK PRO SKATER 3	149
TRACK & FIELD INTERNATIONAL	149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TUROK RAGE WARS	149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	149
WARIOLAND 2	149
X–MEN MUTANT ACADEMY	149
X–MEN MUTANT WARS	149
Akcesoria:	
GAMEBOY COLOR	299
POWER PACK (zasilacz + akumulator)	49
CAMERA GAMEBOY	189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC	29.90
8 w 1 – ZESTAW	129
LINK CABLE	29.90
LUPA NA EKRAN Z PODŚWIETLENIEM	29.90
LAMPKA	19.90

NINTENDO

BANJO TOOIE	tel.
COOCKER'S BAD FUR DAY	tel.
INDIANA JONE: INFERNAL MACHINE	tel.
MARIO PARTY 3	tel.
OPERATION WINBACK	269
PAPER MARIO	tel.
PERFECT DARK	229
POKEMON STADIUM 2	tel.
QUAKE 1	69
RAINBOW SIX	199
STAR WARS BATTLE FOR NABOO	tel.
ZELDA: MAJORA'S MASK	279

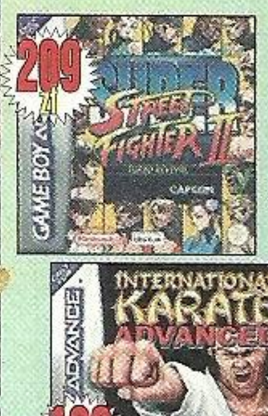






GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS	179
BOMBERMAN TOURNAMENT	219
BREATH OF FIRE	tel
CASTLEVANIA	219
EARTHWORM JIM	199
FINAL FIGHT	199
F-ZERO	179
GT CHAMPIONSHIP	199
JURASSIC PARK 3	219
KONAMI KRAZY RACERS	219
KURU KURU KURURIN	179
MARIO KART	179
MONSTERS, INC.	199
PITFALL	199
RAYMAN ADVANCE	219
SPYRO: SEASONS OF ICE	199
STEVEN GERRARD'S SOCCER	209
SUPER MARIO ADVANCE	179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	219
TOP GEAR GT	199
TWEETY MAGICAL GEMS	199
X-MEN	219
Akcesoria:	
Konsola **GAMEBOY ADVANCE**	399
Pokrowiec	29,90
Lampka	29,90
Link Cable	49
Link Cable Nintendo	69
Link Cable GBA<–>GBC	49
Lupa na ekran z podświetleniem	39,90
Pudełka na gry (5 SZT.)	29,90
Uchwyt	39,90
Zasilacz + akumulator	59,90
Zasilacz do zap. samochodowej	49,90



Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. **Wysyłka do trzech dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**

FILM GLADIATOR NA TUNPCH DVD DOSTĘPNY

NEO PLUS

nr 40 luty
(02/2002)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Redaktor
Marcin Sikora

Współpracują
Łukasz Bura
Anek
Banan
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
Grzegorz Oleksiuk
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Marek Ludwicki

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus3@wp.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Podczas pracy słuchaliśmy:
Master P - Gameface, Joe - Better Days, Buddha Bar Amnesty International, Nate Dogg - Music And Me, No Doubt - Rock Steady (no i naturalnie N'Sync!).

Greetz:
Aleksander za nocne koncerty (zęby!!!), Asik za całokształt, all my people right here right now (you know what i mean).

CZEŚĆ!

Na wstępie przepraszamy za opóźnienie, które jednak nie wynikło z naszej winy. Po prostu formalności związane z podpisywaniem nowych umów kolportażowych przeciągnęły się i numer, który trzymacie w rękach ukazał się w połowie miesiąca. Tak też pozostanie - Neo Plus będzie ukazywać się właśnie w połowie miesiąca, w okolicach piętnastego. Z kolei drugie nasze wydawnictwo - GameBoy Magazyn - będzie dostępne zawsze pod koniec miesiąca.
Mieliśmy więc trochę więcej czasu na przygotowanie numeru i postanowiliśmy wprowadzić kilka zmian, o których myśleliśmy już od jakiegoś czasu. Dłuższe, bardziej dokładne recenzje, nowa tabelka (z ocenami cząstkowymi - po prostu czasem siódemka siódemce nierówna), przeobrażona sekcja newsów, więcej publicystyki. Mamy nadzieję, że odświeżone Neo Plus podoba się Wam jeszcze bardziej. Witamy także w naszej ekipie pana o pseudonimie Gangsta, który debiutuje recenzją Wipeout Fusion.
I jeszcze jedno - rozwiązanie konkursu Driving Force także nastąpi za miesiąc - prace w dalszym ciągu spływają do nas.

Gulash

PS: Na prośbę firmy CD Projekt zaczekamy z recenzją Baldur's Gate Dark Alliance na ostateczną, polską wersję gry. To pierwsza tak poważna próba wydania gry po polsku na konsolę i chyba warto w niej uczestniczyć. Bo jeśli to nie wypali - więcej gier w naszym języku po prostu nie będzie.

Final Fantasy X

Zbliża się europejska premiera najnowszego dzieła Square - przyglądamy się wnikliwie amerykańskiej wersji oczami Banana. Wyobraźcie sobie, że twierdzi on iż to najlepsza część serii!

str 24

Virtua Fighter 4

30 stycznia w Japonii na półkach sklepów wylądowała pierwsza priorytetowa gra Segi na PlayStation 2. W oczekiwaniu na premierę przyglądamy się japońskiej wersji Virtua Fighter 4.

str 18

Gangsta's Paradise

...to początek wałkowania tematu GTA3 - specjalny dział poświęcony sekretom tej gry. Jesli macie pytania - piszcie! Są także inne opisy - Hoshigami, Headhunter, Jak & Daxter.

str 70

Ace Combat 04 Distant Thunder str 55

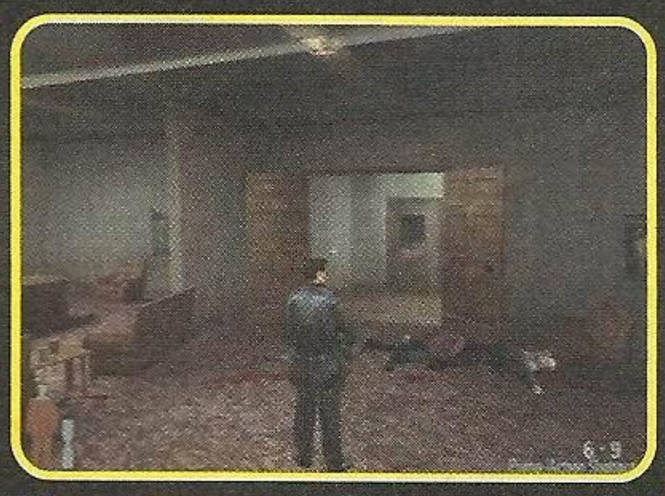
Marcellus odrywa się od ziemi i zasiada za sterami stalowego ptaka...

Wipeout Fusion str 33

Gangsta to nowy człowiek w ekipie Neo Plus. Zobaczcie, jak poradził sobie z długo oczekiwanym hitem...

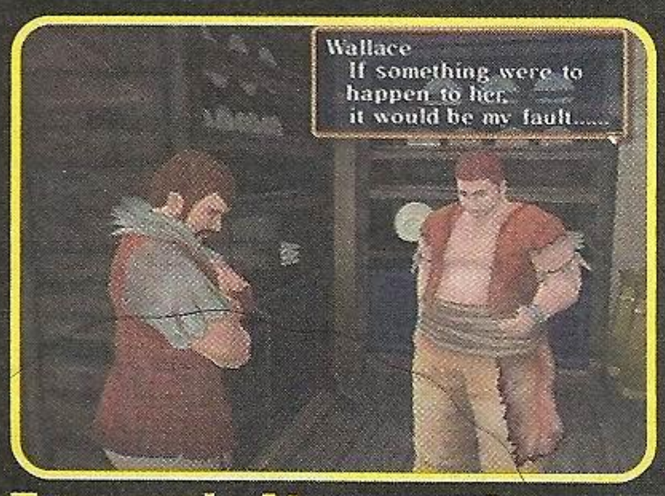
Maximo str 48

Najwyższy czas sprawdzić wyobrażenia Japończyków na temat wielkiego Rzymu. Sprawdza je Grabarz.



Max Payne str 47

Mroczna, brutalna i okrutna gra dla dorosłych. Gulash jest już dorosły. Ba, ma już nawet synka.



Tsugunai: Atonement str 58

Pan o.g twierdzi, że to jeden z ciekawszych erpegów na PS2. Dlaczego mamy mu nie wierzyć?

news

Drakan The Ancients Gates 10
Gamecube w Europie! 06
Gran Turismo Concept 20
Pikmin 17
Wreckless Yakuza Missions 12
Virtua Fighter 4 18

recenzje

Ace Combat 04 Distant Thunder 55
Army Men Team Assault 40
Chess 40
Conflict Zone 53
Creatures 54
Dragon Rage 40
Dynasty Warriors 3 52
E.T. Interplanetary Mission 32
Fatal Fury: Mark Of The Wolves 54
Giants: Citizen Kabuto 45
Hoshigami: RtBE 56
Hugo Frog Fighter 40
Jonny Mosley Mad Tricks 38
Legend Of Alon D'Ar 36
Legends Of Wrestling 40
Magix Music Maker 49
Max Payne 47
Maximo - Ghost's to Glory 48
Mega Man X6 36
Men In Black Crashdown 38
Moto GP 2 39
NBA 2K2 51
Pajama Sam 32
Popstar Maker 32
Rayman M 50
Resident Evil Survivor 2 57
Robot Wars 40
Robot Warlords 38
Saltwater Sportfishing 38
Scrabble 36
Shadow Hearts 59
Shaun Palmer's Pro Snowboarder 37
Soldier Of Fortune Gold 36
Tsugunai: Atonement 58
The Shadow Of Zorro 52
The Simpsons Road Rage 32
Twisted Metal Small Brawl 49
Wipeout Fusion 33
Woody Woodpecker 36

help!

Jak & Daxter 66
HeadHunter 63
Hoshigami: RtBE 62

redakcja

ARCADIA 74
ARCHIWALIA 78
FAQ 79
GAWĘDY PO FAI 75
ISS PARTY 72
NEON 72
POCKET 61
RpGamer 74

NEWS

Nintendo GameCube w Europie

W święto Konstytucji Trzeciego Maja zagramy już na europejskiej konsoli!

Nadeszły naprawdę dobre wieści z obozu Nintendo. Nintendo of Europe odkryło nareszcie karty i dzięki temu znamy już datę premiery „Kostki do Gry", a także jej cenę. Mamy też listę gier, które ukażą się w okolicy premiery konsolki wielkiego „N". Nie zwlekajmy już dłużej - oto fakty:

Data premiery: 2002-05-03
Liczba konsol na starcie: 1000.000, z czego w dniu premiery na rynku ma być dostępne 500.000
Kolory w jakich dostępne będzie GameCube: fiolet lub czerń
Kolory padów: fiolet, czerń, fiolet z przezroczystymi wstawkami
Cena konsoli: 249 Euro
Cena gier - 60 Euro

Tytuły dostępne na starcie:
WaveRace: Blue Storm (Nintendo)
Luigi's Mansion (Nintendo)
Star Wars Rogue Squadron II (LucasArts)
Sonic Adventure 2 Battle (Sega)
Super Monkey Ball (Sega)
ISS 2 (Konami)
ESPN International Winter Sports 2002 (Konami)
Tony Hawk Pro Skater 3 (Activision)
Spiderman (Activision)
Tarzan Untamed (Ubi Soft)
Batman Vengeance (Ubi Soft)
Donald Duck Quack Attack (Ubi Soft)
Crazy Taxi (Acclaim)
Burnout (Acclaim)
Dave Mirra Freestyle BMX (Acclaim)
NHL Hitz 20-02 (Midway)
Gauntlet Dark Legacy (Midway)
Universal Studios Theme Park (Kemco)
Batman - Dark Tomorrow (Kemco)
Tetris Worlds (THQ)
FIFA 2002 World Cup (EA Sports)

Gamecube będzie można połączyć z GBA by wymieniać informacje między grami.

W dalszych planach są takie tytuły jak Resident Evil, Super Smash Bros. Meele, NBA Courtside 2002, Pikmin, Star Fox Adventure: Dinosaur Planet czy Eternal Darkness: Sanity's Requiem. W dwa, trzy miesiące po premierze liczba gier dostępnych na GC ma osiągnąć 50. Oprócz stosunkowo niskiej ceny GameCube, mamy dla Was inną dobrą wiadomość. Po pierwsze: gry na GC będą obsługiwały dwa systemy wyświetlania obrazu: PAL 50Hz i NTSC 60Hz. Jest to dobra wiadomość dla tych, którzy mają telewizory obsługujące NTSC. Zmianę systemu wyświetlania będzie można uzyskać poprzez najzwyklejsze przytrzymanie przycisku B na padzie podczas ładowania gry. Pewne już jest, że taką opcję będzie miał jeden z największych hitów na GC - Star Wars Rogue Squadron II, a także, że będzie wyświetlany na pełnym ekranie, a nie jak to często bywa, z grami przekodowywanymi z NTSC na PAL, z czarnymi borderami na dole i górze ekranu. Drugą nowością będzie możliwość podłączenia GC do telewizora za pomocą złącza RGB EURO/SCART dla uzyskania lepszej jakości obrazu. Przypominamy, że Nintendo wcześniej nie produkowało kabli umożliwiających podłączenie N64 do telewizora przez złącze SCART. Jak widać Nintendo stara się pozyskać jak najwięcej klientów w Starym Świecie.
Największą zaletą konsoli będzie stosunkowo niska cena. Należy jednak pamiętać, że obie konkurencyjne konsole dają możliwość oglądania filmów DVD, a tej przyjemności wraz z kostką Nintendo nie zaznacie. No i nie można zapomnieć o tym, że GC wystartuje do wyścigu ze sporym opóźnieniem - do PS2 traci już przynajmniej jedno okrążenie, ale do Xbox'a strata nie będzie już taka duża.

Luigi's Mansion to najlepiej sprzedający się tytuł startowy na GC w Japonii i USA.

Star Wars: Rogue Leader - Rogue Squadron 2 to bez wątpienia najlepsza gra osadzona w świecie Gwiezdnych Wojen. Już niedługo będziemy mogli w nią zagrać!

MANTA DYSTRUBUTOREM NINTENDO!

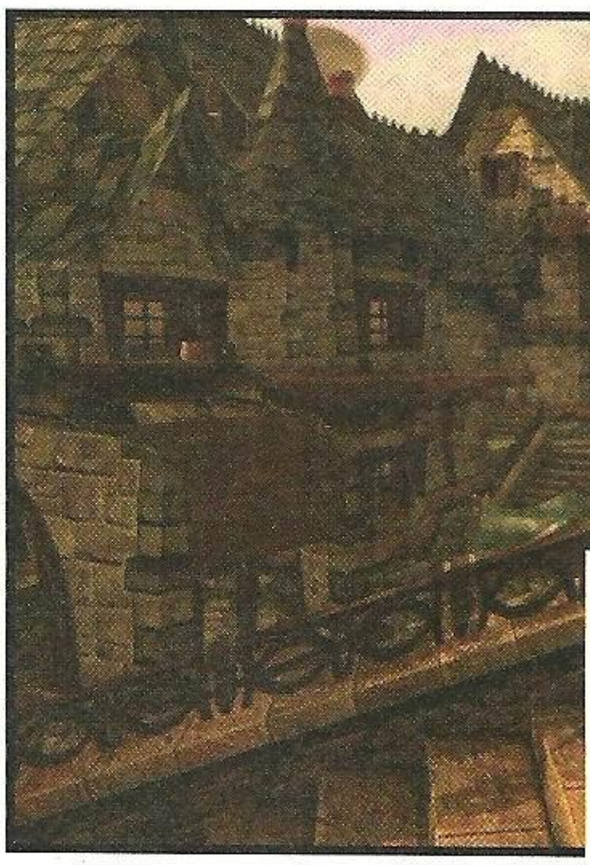
Firma Manta z Waszawy została oficjalnym dystrybutorem Nintendo na Polskę. Manta zajmie się sprzedażą oraz promocją i marketingiem produktów Nintendo w naszym kraju. ,,Jesteśmy bardzo szczęśliwi mogąc współpracować z tak znaną firmą jak Nintendo" - powiedział Bogdan Wiciński, szef Manty. ,,Nintendo to znana na całym świecie marka, a ich gry zawsze są doskonale wykonane i szalenie efektowne. Jesteśmy pewni, że Gamecube odniesie sukces w Europie, a także i w Polsce. Dołożymy wszelkich starań, by tak się stało.".
Według firmy Manta polska cena konsoli Gamecube będzie oscylować w okolicach 1000 zł, natomiast gry będziemy kupować po około 240 złotych. Manta zajmie się także dystrybucją przenośnych konsol GameBoy i GameBoy Advance oraz gier na handheldy.
Congrats, Wicik!

Project Ego

Xbox Ambitny symulator życia.

Za każdym razem, gdy dowiadujemy się czegoś nowego o tej grze, jesteśmy zdumieni, a z każdym obejrzanym obrazkiem nasze szczęki opadają coraz niżej. Po prostu ciężko uwierzyć w to, co się widzi i czyta o tym wielkim (a nawet gigantycznym) projekcie jednego z najbardziej niezwykłych i kreatywnych ludzi, jacy kiedykolwiek zajmowali się grami. Peter Molyneux (bo o nim mowa) zawsze zadziwiał świat swoimi pomysłami, ale to, co próbuje zrobić teraz na Xbox'a, umyka zdolnościom pojmowania. Project Ego (znany również jako Heroes and Fable) będzie grą RPG, ale taką z prawdziwego

zdarzenia. To nie będzie liniowy produkt, który prowadzi nas różnymi ścieżkami od początku do końca przygody, ale gra, która w pełni zasługuje na nazwę „Symulator Życia". Nasze życie w Project Ego ma zacząć się w wieku lat 15, świeżo po wyjściu spod spódnicy mamusi i trwać aż do śmierci (ze starości lub z innych przyczyn). Można grać zarówno kobietą jak i mężczyzną, będzie można się ożenić/ wyjść za mąż i mieć dzieci... Bohater będzie się cały czas rozwijał. Chcesz być osiłkiem, to ciężko pracuj, chcesz być mądry, to postępuj mądrze i ucz się. Prawie każdy uczynek i wybór w tej grze ma mieć swoje



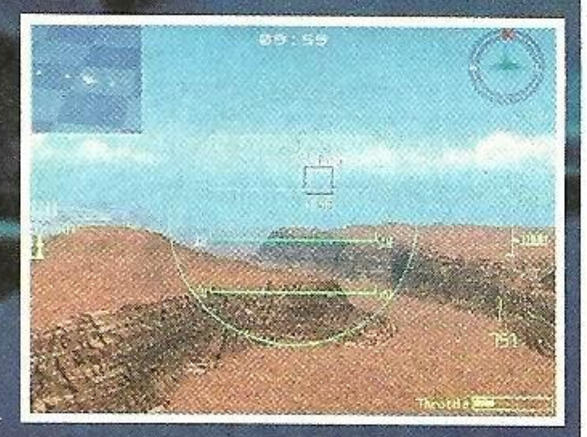
konsekwencje (choć ciężko w to uwierzyć). Wybór ścieżki prawa lub zbrodni będzie zależał od gracza - ludzie będą bali się mordercy, a strach rodzi agresję... Z kolei o dzielnym i prawym rycerzu będą układane pieśni. Można będzie ubierać postać tak, jak chcemy (dobrze ubrany człowiek jest lepiej odbierany niż łachmaniarz), nosić uczesanie, jaki nam pasuje (ale włosy będą odrastać). Jeżeli odniesiemy ranę, to nie zniknie ona jak za dotknięciem magicznej

różdżki - zagoi się, ale pamiątka w postaci blizny pozostanie. Po pobycie na słońcu skóra będzie opalona i tak dalej... Zapowiada się prawdziwy przełom w grach wideo, a Project Ego już teraz, na blisko rok przed premierą wygląda po prostu obłędnie. Tylko spójrzcie. My po prostu nie wierzymy tym obrazkom.

Iron Aces 2: Birds of Prey

PS2 Messerschmity przeciwko F-14? Tak jest...

Dla wszystkich maniaków awiacji mamy radosne wieści. Kontynuacja całkiem dobrej gry Iron Aces wydanej na początku zeszłego roku na DC przez firmę Xicat znalazła bezpieczne lotnisko w postaci PlayStation 2. Przypominamy, że pierwszy Iron Aces był grą o samolotach z czasów II Wojny Światowej. Z drugim będzie podobnie ale... Jest jedna ciekawa nowość - przedział czasowy został rozszerzony i w grze znajdą się nie tylko samoloty z lat 40 XX wieku, ale także najnowsze myśliwce. Da nam to niespotykaną gdzie indziej możliwość sprawdzenia Messerschmita Bf -109 w pojedynku z F-18 Hornetem. Wprawdzie wynik takiego pojedynku wydaje się być z góry przesądzony, to może znajdzie się ktoś o nieprzeciętnych umiejętnościach (przynajmniej na miarę Czerwonego Barona -Manfreda von Richtofena), kto da radę zestrzelić potężnego „Szerszenia" za pomocą samych działek. Warto to będzie sprawdzić. W sumie samolotów będzie ponad 35, a misji do wylatania wcale nie mniej. Jedno jest pewne - Iron Aces 2 będzie jedyną grą na PS2, która pozwoli nam zasiąść za sterami myśliwców z czasów II wojny światowej i posmakować, jak to było, gdy pilotom nie pomagały radary czy inne wynalazki współczesnej taktyki. W tych pięknych czasach przeciwnika trzeba było mieć w zasięgu wzroku, a nie, jak w przypadku dzisiejszych rakiet, w odległości kilkudziesięciu kilometrów. Pojedynki powietrzne polegały na walce kołowej i próbie wejścia przeciwnikowi na ogon, a ulubioną taktyką był atak od strony słońca, bo przeciwnicy zauważali nadlatujące



samoloty dopiero w ostatnim momencie. Premiera Iron Aces 2: Birds Of Prey w USA zapowiedziana jest na marzec.

Army Men RTS

PS2 Kolejna próba 3DO, może tym razem?

Znacie nasze zdanie na temat całej serii z małymi, plastykowymi i zielonymi żołnierzykami w roli głównej wydawanej przez firmę 3DO. Nie jest ono bynajmniej pochlebne. Możliwe jednak, że już niedługo będziemy zmuszeni zweryfikować nasze poglądy (a wiadomo przecież, że tylko krowa ich nie zmienia). Wszystko to za sprawą nadchodzącej gry Army Men: RTS, tworzonej właśnie na PS2 przez Pandemic Studios. Całą nadzieja w tym, że programiści, mający już niejakie doświadczenie w robieniu RTS'ów na PieCa, stworzą dobrą, lub chociaż przyzwoitą grę. Wiadomo, o co chodzi w tego typu pozycjach: zakładamy swoją bazę i zaczynamy zbierać surowce, potem przychodzi czas na wybudowanie fabryk i wojska. Kolejnym krokiem jest atak. Brzmi to może prosto, ale w większości przypadków wcale takie nie jest. Przecież S w skrócie RTS oznacza Strategię.
Gra będzie zawierała kilka trybów: Campaign, Great Battles i Special Operations. Jak można się domyślić z ich nazw, będzie w nich chodziło kolejno o: przejście wszystkich misji i całkowite zniszczenie wroga (czyli żołnierzyków o piaskowym ubarwieniu), stoczenie i wygranie wielkiej bitwy oraz o wykonanie jakiegoś specjalnego zadania (ale jakiego?).
Brzmi to wszystko obiecująco, obrazki prezentują się ładnie. Czekamy na wydanie tej gry oraz trzymamy kciuki za programistów - może wreszcie

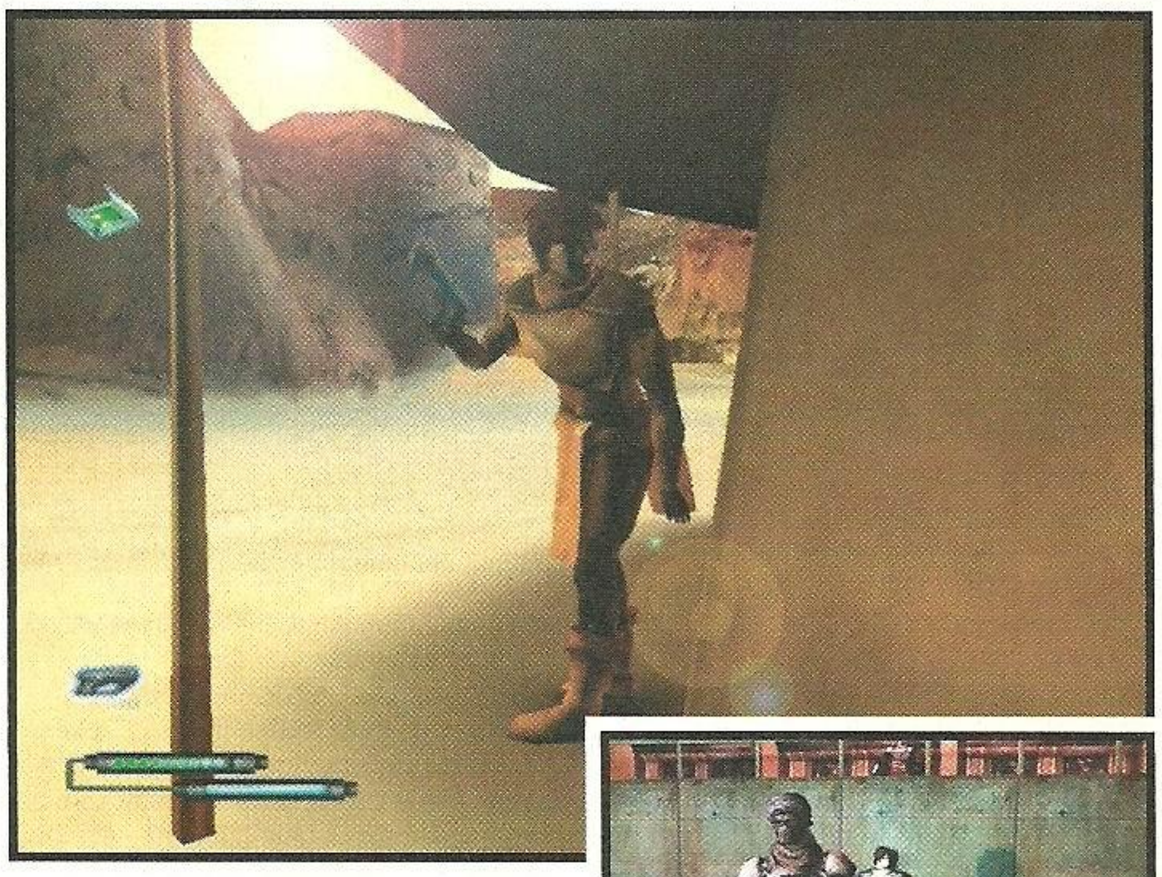
wydobędą tę serię z głębokiego dołka, w jakim już od dawna się znajduje.

V-Rally 3

Gdy pojawiają się pierwsze zapowiedzi Colina McRae 3, to można się spodziewać, że za moment zza zakrętu wyskoczy V-Rally. I rzeczywiście - Infogrames właśnie zapowiedziało kontynuację serii Trasy nie będą odzwierciedlały rzeczywistości - każda z nich powstała w wyobraźni projektantów. Wedle zapowiedzi każdy z samochodów będzie składał się z 15-16 tysięcy poligonów, a każda trasa z przeszło pół miliona i trzeba przyznać, że wygląda to całkiem imponująco. Damy znać, gdy tylko dowiemy się czegoś więcej.

Frank Herbert's Dune

PS2 Diuna... Arrakis... Pustynna planeta na PlayStation 2



Firma Cryo właśnie pracuje nad grą na PS2 opartą na jednej z najsłynniejszych powieści sf wszechczasów. Chodzi oczywiście o „Diunę" Franka Herberta. Tym razem nie będzie to RTS, ale przygodówka z elementami (a nawet przewagą) akcji i widokiem z trzeciej osoby. Licencja opiera się na serialu telewizyjnym, który odniósł dość znaczny sukces zarówno za oceanem, jak i w Europie. Choć ciężko nazwać go świetną ekranizacją książki. Ciekawe jednak, czy gra będzie choć w jednej dziesiątej tak dobra, jak książka? Czy jej klimat zostanie odpowiednio oddany? Jeżeli tak, to warto będzie zagrać.

W Frank Herbert's Dune wcielimy się w młodego Paula Atrydę. Kierując jego krokami doprowadzimy do upadku wrogiego rodu Harkonnenów i przejęcia przez Fremenów (rdzenni mieszkańcy pustynnej planety Diuna) kontroli nad planetą i wydobyciem najcenniejszego towaru we wszechświecie - Przyprawy. A przy okazji zemścimy się na Harkonnenach za śmierć ojca i prawie zupełne wyniszczenie rodu Atrydów.

Gra będzie podzielona na misje, a ich wykonanie polegać będzie na spiskowaniu, wykradaniu planów, atakowaniu zbieraczy i przemytników Przyprawy, walce z Harkonnenami oraz (obowiązkowo) skradaniu się. Podstawową bronią głównego bohatera będzie krysnóż wykonany z zęba wielkiego czerwia piaskowego. Skuteczne użycie tej broni pozwoli „odzyskać" trochę zapasu wody, która jest bezcenna w pustynnym klimacie Diuny. Paul będzie też posiadał specjalne zdolności psychiczne, które pozwolą mu podporządkować lub zatrzymać na chwilę przeciwników. Jednak ich użycie będzie możliwe dopiero w krytycznych momentach (czyli wtedy, gdy pozostanie już niewiele energii życiowej). Frank Herbert's Dune nie wygląda jak przełomowa pozycja (raczej jak standardowa gra TPP), ale mamy nadzieję, że będzie udanym przeniesieniem niesamowitego klimatu książki w świat gier. Choć znając Cryo może być z tym różnie. Tak czy inaczej - już niebawem.

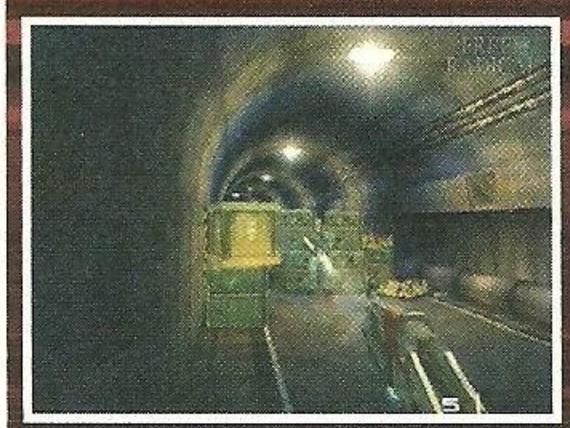
PS2, Xbox Mechy

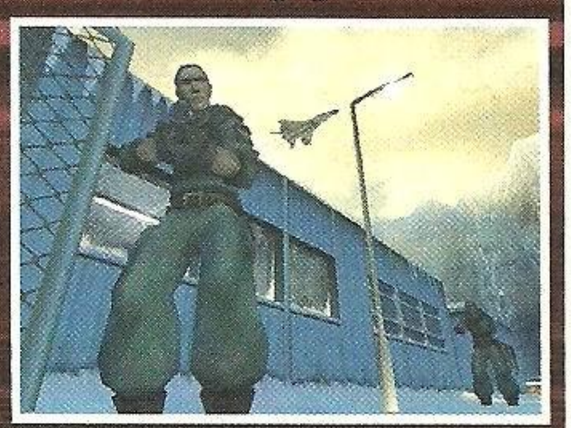
BATTLE ENGINE AQUILLA

Infogrames zapowiedziało kolejną strzelankę FPP na PS2 i Xbox. Tym razem jednak nie pokierujemy samotnym wojownikiem. W Battle Engine Aquilla gracz zasiądzie za sterami potężnej machiny bojowej - gigantycznego mecha (powiedzmy, że podobnego do Metal Gear'a) i weźmie udział w wielkim konflikcie pomiędzy dwoma nacjami, Forsetii i Muspell. Walka toczyć się będzie na lądzie, w powietrzu i wodzie. Świat przedstawiony w Battle Engine Aquilla to jak ziemia po potopie. Z wszechobecnej wody wystają małe skrawki suchego lądu. Pole walki ma być olbrzymie, przeciwników (piechoty, czołgów, samolotów, mechów i okrętów wojennych) całe chmary. Wedle programistów jeszcze czegoś takiego nie było w strzelance FPP. Śmiemy wątpić, ale kto wie? Kto wie?

TimeSplitters 2

PS2 Kolejna strzelanina fpp





Eidos zapowiedział kontynuację Timesplitters, świetnej strzelanki FPP wydanej ponad rok temu na PS2. Pierwszy Timesplitters miał dość ograniczony tryb single player i nastawiony był głównie na wieloosobową młóckę. Teraz ma się to zmienić. Gra będzie bardziej wyważona pomiędzy rozrywką dla samotnego gracza, a zabawą w kilka osób. Ta ostatnia będzie mogła odbywać się nie tylko na podzielonym ekranie, ale także poprzez kabelki I-link na kilku połączonych konsolach i telewizorach. To miły dodatek. Oczywiście, według wydawcy każdy aspekt gry ma być ulepszony - ładniejsza grafika (choć raczej nie szybsza, bo już pierwszy Timesplitters pomykał w 60 klatkach na sekundę), lepsze tekstury, większe i bardziej skomplikowane pod względem wykonania poziomy, udoskonalony edytor leveli (można będzie stworzyć własne areny do multiplayera) i tak dalej. Fajną sprawą będzie możliwość wybrania swojego bohatera z 90 przygotowanych modeli postaci. Wszyscy Splittersi będę posiadać animowane oczy, usta i ogólnie mają wyglądać dużo lepiej, niż w pierwszej części. Wedle zapowiedzi ulepszona zostanie sztuczna inteligencja przeciwników (ile razy już to słyszeliśmy?). Niektórzy przeciwnicy będą agresywni, inni ostrożni, a jeszcze inni czmychną z pola walki na sam nasz widok. Fabułą ma być (podobno) przynajmniej tak dobra i wciągająca, jak w Red Faction. Nie można zapomnieć o broniach - tych, jak już się zapewne domyślacie, będzie więcej, a nowością będą różne gadżety do wykorzystania w trybie single jak i multiplayer . A jakie to gadżety, możemy się tylko domyślać - autorzy nie podali. To wszystko to standardowa gadka programistów. Ale staramy się wziąć te wszystkie zapowiedzi za dobrą monetę, bo Timesplitters było naprawdę fajową strzelanką FPP, której brakowało tylko dobrego trybu dla pojedynczego gracza. Timesplitters 2 ma pojawić się w marcu.

Newsflash

■ Nowy Pokemon - już na Gameboya Advance - pojawi się w Japonii dopiero pod koniec tego roku. Ma się w nim znaleźć ponad 350 kieszonkowych potworków i to wszystko, co na razie wiadomo.

■ Tecmo potwierdziło, że pracuje nad najnowszą odsłoną znanej z 16-bitowej ery zręcznościowej serii Ninja Gaiden na Xboxa.

■ Do końca stycznia 2002 roku w USA i Japonii sprzedano ponad 4 miliony egzemplarzy gry Final Fantasy X. To pierwsza gra na PS2, która przekroczyła tę magiczną liczbę.

■ Konami wykupuje część udziałów w firmie Genki... Myśleliśmy, że chcielibyście wiedzieć.

■ Planet Moon, twórcy recenzowanego w numerze Giants: Citizen Kabuto opracowują grę dla Lucasarts.

■ Dla zainteresowanych: Sony potwierdziło, że rozpocznie sprzedaż zestawu PS2 Linux Kit w USA i Europie. Jest to specjalny zestaw do PlayStation 2, który umożliwi doświadczonym i niedoświadczonym programistom pisanie prostych gier i aplikacji na konsolę przy użyciu komputera PC. Zestaw składa się z 40-gigowego twardego dysku, karty sieciowej i oprogramowania, VGA-boxa oraz klawiatury i myszki. Cena nie będzie wygórowana - 199 dolarów. Tak więc wszyscy niedoszli autorzy gier - do dzieła! W USA znalazło się już 30 tysięcy chętnych.

■ W niezrozumiałym dla nas ruchu Nintendo pogoniło angielskie sklepy sprzedające importowane z Japonii i USA konsole Gamecube w Europie. I już nie można tam kupić Cube. What's the point?

■ 23 lutego, na wystawie AOU Arcade Show w Japonii Namco zaprezentuje zwiedzającym Soul Calibur 2 w akcji na automacie. Ahh...

■ Japońska biblia gier video - Famitsu - oceniła Virtua Fighter 4 na PlayStation 2. Czterech recenzentów wystawiło następujące oceny: 9, 9, 9, 10. VF4 otrzymało więc 37/40 punktów i platynową, najwyższą nagrodę Famitsu.

■ Resident Evil na Gamecube będzie na dwóch płytkach. Powód? 1.5 giga to za mało, by giera zmieściła się na jednej. Łał...

■ Japońska premiera Tekken 4 na PlayStation 2 odbędzie się 28 marca 2002.

■ Niedawno podaliśmy informację, że firma SNK zbankrutowała i zamknęła swoje biura. Okazuje się jednak, że bohaterowie SNK żyją dalej - kilka innych japońskich firm wykupiło licencje i będzie produkować gry z popularnymi bohaterami. Na przykład Metal Slug 4 już niedługo zadebiutuje na automatach.

■ W USA spadła cena GameBoya Advance! Konsola nie kosztuje już 99 dolarów, a jedynie 79 (czyli ok. 330 zł!). Czekamy na podobną akcję Nintendo w Europie!

■ Squaresoft zarejestrował dwie nazwy: Chrono Break i Unlimited SaGa. Wiecie, co to znaczy. Kontynuacje SaGa Frontier i Chrono Crossa są już w drodze.

■ Jacyś szaleni japońscy developerzy wykupili licencję anime Akira i opracowują na jej podstawie grę na PS2. Będzie to... Pinball. Heh.

■ UBI Soft pracuje nad grą Monster Jam: Maximum Destruction na PS2. Są to wesołe wyścigi ciężarówek monster truck z wielgachnymi kołami.

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

WYMIANA GIER

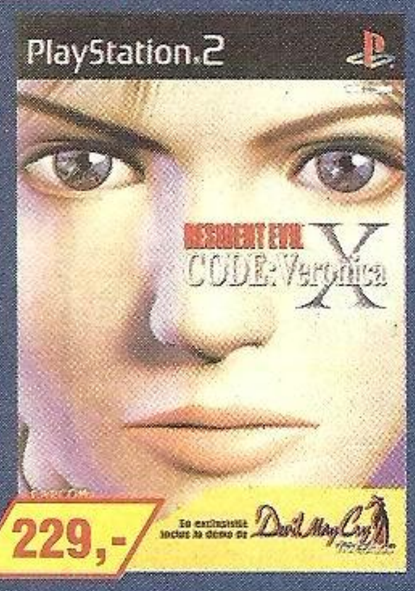
Możliwość negocjacji cen!!!

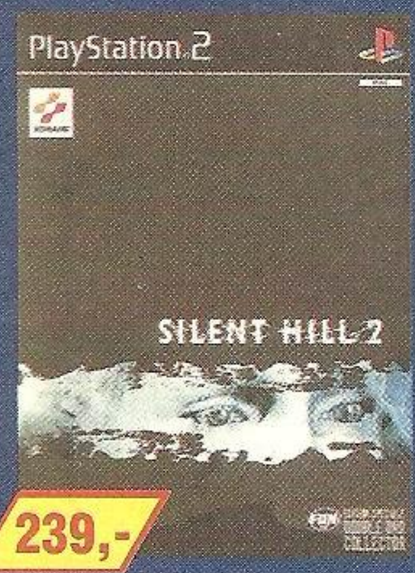
Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej

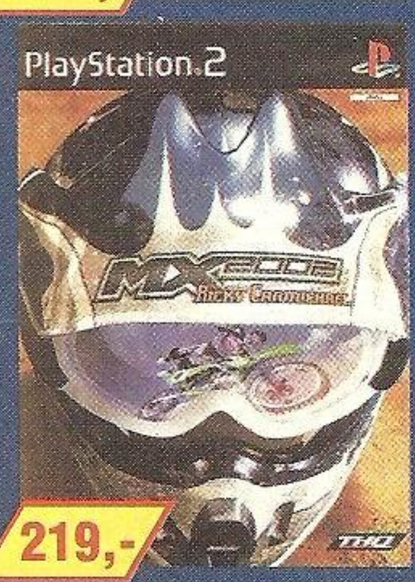
Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)

ŚWIĄTECZNE PREMIERY PS2

AGE OF EMPIRES 2	209,-
BOND 007	199,-
CRASH 4	199,-
HALF LIFE	229,-
JAK AND DAXTER	199,-
RAYMAN M	229,-
SILENT HILL 2	229,-
SOUL REAVER 2	229,-
SSX 2	199,-
TONY HAWK'S 3	229,-
WRC	229,-
WWF SMACK DOWN	229,-







SONY PSX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	599,-	379,-
DUAL SHOCK	99,-	79,-
KARTA PAMIĘCI MAX	39,-	
JOYPAD	39,-	
KABEL RGB	39,-	
ACTION REPLAY	89,-	
ALIEN RESURRECTION	195,-	119,-
ALLADIN	195,-	119,-
ALONE IN THE DARK 4	189,-	129,-
BLADE	189,-	109,-
BOND 007	129,-	109,-
COLIN MCRAE	109,-	79,-
COLIN MCRAE 2	109,-	79,-
COLONY WARS RED SUN	119,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	99,-	79,-
CRASH BASH	195,-	129,-
CROC 2	159,-	79,-
DIE HARD TRILOGY 2	185,-	99,-
DINO CRISIS	179,-	99,-
DINO CRISIS 2	195,-	129,-
DRIVER	99,-	79,-
DRIVER 2	199,-	139,-
FEAR EFECT 2	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	99,-
FIFA 2001	195,-	129,-
FINAL FANTASY 7	109,-	79,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	259,-	159,-
FRONT MISSION 3	195,-	129,-
GOLDEN EYE 2	189,-	139,-
GRAN TURISMO 2	99,-	79,-
GTA	109,-	79,-
GTA 2	159,-	109,-
ISS 2000	189,-	129,-
ISS EVOLUTION	145,-	129,-
ISS EVOLUTION 2	189,-	149,-
LEGACY OF KAIN 2	169,-	99,-
LEGEND OF DRAGON	195,-	149,-
LEGEND OF MANA	195,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2001	189,-	129,-
MEDAL OF HONOR 2	195,-	139,-
MEDIEVIL 2	159,-	109,-
METAL GEAR SOLID	139,-	99,-
MUSIC 2000-PROG.MUZYCZNY	189,-	129,-
NBA 2000	199,-	99,-
NBA 2001	195,-	129,-
NEED FOR SPEED 4	190,-	99,-
NHL 2001	195,-	129,-
NIGHTMARE CREATURES 2	189,-	99,-
PARASITE EVIL2	199,-	159,-
QUAKE 2	190,-	139,-
R2R	179,-	99,-
RALLY CHAMPIONSHIP	195,-	99,-
RAYMAN 2	190,-	149,-
RESIDENT EVIL 3	190,-	129,-
RIDGE RACER 4	190,-	99,-
ROLLCAGE 2	195,-	139,-
SHADOW MAN	159,-	99,-
SILENT HILL	159,-	99,-
SMACK DOWN	195,-	149,-
SPEC OPS	195,-	99,-
SPIDER-MAN	195,-	99,-
SPYRO 3	179,-	149,-
SUIKODEN 2	195,-	149,-
SYPHON FILTER	150,-	99,-
SYPHON FILTER 2	195,-	139,-
TEKKEN 3	99,-	79,-
TENCHU 1	109,-	79,-
TENCHU 2	189,-	139,-
TOMB RAIDER 3	109,-	79,-
TOMB RAIDER 4	109,-	99,-
TOMB RAIDER 5	195,-	129,-
TONY HAWK'S 2	199,-	129,-
TOY STORY 2	179,-	99,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

NINTENDO 64

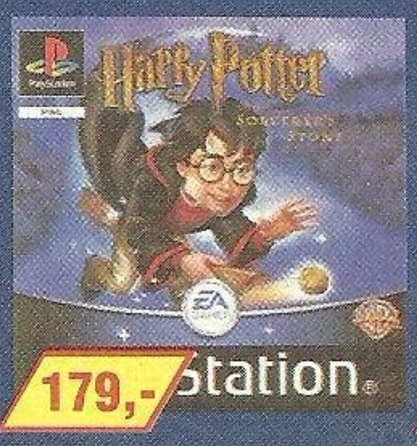
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	299,-	199,-
ACTION REPLAY	129,-	
JOYPAD	119,-	80,-
KARTA PAMIĘCI	80,-	60,-
RUMBLE PACK	60,-	50,-
EXPENSION PACK	139,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	199,-	139,-
AIRBORDER	159,-	89,-
ARMORINES	249,-	149,-
BANJO-KAZOOIE	229,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	199,-
BEETLE ADVENTURE RACING	249,-	149,-
BLUES BROTHERS 2000	249,-	145,-
CASTLEVANIA	200,-	119,-
CASTLEVANIA 2	249,-	149,-
COMMAND&CONQUER 3D	249,-	149,-
COOCKER'S BAD FUR DAY	279,-	199,-
CRUSIN WORLD	199,-	99,-
DIDDY KONG RACING	199,-	99,-
DONKEY KONG 64	195,-	179,-
DOOM 64	149,-	89,-
DUFY DUCK	249,-	149,-
DUKE NUKEM 2	249,-	149,-
EPISOD I RACER	249,-	99,-
EXTREME G	159,-	99,-
EXTREME G 2	159,-	99,-
F ZERO X	129,-	89,-
FORMULA 1	149,-	79,-
GOLDEN EYE	229,-	139,-
GOLDEN EYE 2	239,-	199,-
HERKULES	249,-	149,-
HEXEN	149,-	79,-
HYBRID HEAVEN	199,-	119,-
ISS 2000	249,-	199,-
ISS 98	229,-	129,-
MARIO 64	120,-	60,-
MARIO GOLF	239,-	129,-
MARIO PARTY 2	249,-	149,-
MARIO PARTY	229,-	129,-
MARIO TENNIS	249,-	149,-
MIKI MOUSE RACING	249,-	199,-
MISSION IMPOSSIBLE	229,-	139,-
MORTAL KOMBAT 4	249,-	189,-
NAGANO	159,-	99,-
NBA CURTSIDE	169,-	99,-
NBA JAM 99	249,-	99,-
NBA LIVE 2000	269,-	149,-
PERFECT DARK	219,-	149,-
POKEMON SNAP	249,-	189,-
POKEMON STADIUM	TEL.	TEL.
QUAKE 2	249,-	149,-
RAINBOW SIX	259,-	149,-
RAYMAN 2	200,-	149,-
READY 2 RUMBLE	249,-	149,-
RESIDENT EVIL 2	279,-	219,-
RIDGE RACER 64	249,-	149,-
ROGUE SQADRON	229,-	129,-
RR64	249,-	149,-
SHADOW MAN	249,-	169,-
STAR WARS BATTLE F. NABBO	279,-	199,-
SUPER SMASH BROS.	249,-	199,-
TOM & JERYY	249,-	149,-
TONIC TROUBLE	249,-	149,-
TONY HAWKS 64	249,-	149,-
TOP GEAR RALLY 2	249,-	199,-
TOY STORY 2	249,-	199,-
TUROK 1	149,-	79,-
TUROK 2	199,-	120,-
TUROK 3	249,-	199,-
TUROK RAGS WARS	249,-	159,-
WIN BACK	259,-	179,-
WIPEOUT 64	229,-	129,-
WWF ATTITUDE	249,-	99,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	249,-	129,-
ZELDA	229,-	129,-
ZELDA 2	229,-	169,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

SEGA DREAMCAST

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	SUPER CENA	
JOYPAD ORG.	129,-	99,-
JOYSTICK PLATFORMA	269,-	TEL.
KARTA PAMIĘCI 1MB	89,-	
KARTA PAMIĘCI 2MB	99,-	
KARTA PAMIĘCI ORG.	129,-	99,-
PISTOLET	189,-	129,-
BERSERK	199,-	99,-
BLUE STINGER	199,-	99,-
BUGGY HEAT	199,-	99,-
CODE VERONICA	199,-	129,-
CONFIDENTAL MISSION	229,-	159,-
CRAZY TAXI	199,-	129,-
DAYTONA USA	229,-	159,-
DEAD OR ALIVE 2	229,-	149,-
DEEP FIGHTER	229,-	129,-
DRAGONS BLOOD	199,-	129,-
DUCATI WORLD	229,-	159,-
ECCO THE DOLPHIN	229,-	129,-
EVIL DEAD	229,-	159,-
EVOLUTION	229,-	199,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	199,-	129,-
FANTASY STAR ON LINE	199,-	149,-
FERRARI 355	219,-	129,-
FIGHTING FORCE 2	199,-	99,-
GET BASS+WĘDKA	429,-	380,-
GTA 2	199,-	129,-
HIDDEN DANGEROUS	229,-	129,-
HOUSE OF THE DEATH 2+GUN	399,-	259,-
JET SET RADIO	229,-	129,-
MARVEL VS CAPCOM 2	229,-	129,-
MDK 2	199,-	119,-
MERTOPOLIS RACER	195,-	129,-
NBA 2000	199,-	119,-
NIGHTMARE CREATURES 2	199,-	119,-
NOMAD SOUL	229,-	119,-
POWER STONE	129,-	79,-
POWER STONE 2	149,-	99,-
QUAKE 3	229,-	149,-
RAYMAN 2	199,-	119,-
READY 2 RUMBLE	199,-	99,-
READY 2 RUMBLE 2	229,-	129,-
RED DOG	199,-	99,-
RESIDENT EVIL 2	199,-	129,-
SEGA GT	219,-	149,-
SEGA RALLY 2	199,-	129,-
SHADOW MAN	219,-	109,-
SHENMUE	229,-	149,-
SILENT SCOPE	229,-	129,-
SLAVE ZERO	169,-	129,-
SNOW SURFERS	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE 2	229,-	189,-
SOUL CALIBUR	199,-	149,-
SOUL REAVER	209,-	129,-
SPACE CHANNEL 5	229,-	129,-
SPEC OPS	229,-	129,-
SPEED DEVIL	209,-	129,-
SPIRIT OF SPEED 1937	199,-	99,-
STAR WARS RACER	199,-	129,-
STREET FIGHTER 3	229,-	129,-
SWWS 2000	199,-	99,-
TONY HAWKS	149,-	99,-
TONY HAWKS 2	229,-	149,-
TOY COMMANDER	199,-	119,-
TOY RACER	229,-	129,-
UEFA STRIKER	199,-	119,-
ULTIMATE FIGHTING	229,-	149,-
VIRTUA ATHLETE	199,-	109,-
VIRTUA FIGHTER 3	199,-	129,-
VIRTUA STRIKER2	199,-	119,-
VIRTUA TENNIS	209,-	139,-
WETRIX	179,-	99,-
WORMS	219,-	129,-
WWF ATTITUDE	199,-	99,-
ZOMBIE REVENGE	199,-	109,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	TEL	
JOYPAD	159,-	TEL
KARTA PAMIECI ORG.	175,-	129,-
PILOT DVD	99,-	
PILOT DVD SONY	TEL	TEL
4x4 EVOLUTION	219,-	169,-
ALONE IN THE DARK 4	229,-	189,-
ARMORED CORE 2	199,-	169,-
ATV OFF ROAD	199,-	149,-
BLOODY ROAR 3	229,-	189,-
BMX	229,-	179,-
BOUNCER	199,-	159,-
BUST A MOVE	229,-	119,-
CITY CRISIS	199,-	169,-
CODE VERONICA X	229,-	189,-
CRAZY TAXI	229,-	159,-
DARK CLOUD	239,-	189,-
DEAD OR ALIVE 2	199,-	159,-
DINOSAUR	199,-	99,-
DONALD DUCK	199,-	129,-
DYNASTY WARIORS 2	199,-	149,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EVER GRACE	199,-	149,-
EXTREME WINTER SPORT	199,-	129,-
EXTERMINATION	189,-	159,-
F1 ONE 2001 (SONY)	199,-	159,-
FANTAVISION	199,-	99,-
FIFA 2001	239,-	149,-
FIFA 2002	239,-	189,-
FORMULA 1	199,-	149,-
GT3	189,-	169,-
H3O	199,-	159,-
HEROS OF M&M	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	199,-	149,-
ISS EVOLUTION 2	239,-	199,-
INT. LEAGUE SOCCER	229,-	149,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	149,-
KART FURY	199,-	149,-
KENGO	199,-	149,-
KESSEN	199,-	159,-
KLONOA 2	229,-	179,-
KNOCKOUT 2001	229,-	159,-
KSIĘGA DŻUNGLI	229,-	129,-
MADDEN 2001	229,-	139,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MONKEY ISLAND	219,-	179,-
MOTO GP	229,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	229,-	159,-
MX 2002	219,-	169,-
NBA 2001	239,-	149,-
NBA 2 NIGHT	229,-	149,-
NBA HOOPZ	239,-	149,-
NBA STREET	229,-	179,-
NHL 2001	229,-	149,-
ONI	229,-	149,-
ONIMUSHA	225,-	189,-
OPERATION WINBECK	199,-	179,-
ORPHEN	239,-	129,-
PARIS-DAKAR RALLY	199,-	169,-
QUAKE 3	239,-	189,-
RAYMAN REV.	229,-	149,-
RC REVENGE	229,-	129,-
RED FACTION	215,-	179,-
READY 2 RUMBLE	229,-	149,-
RIDGE RACER 5	109,-	89,-
RING OF RED	199,-	179,-
RUGBY	229,-	169,-
RUMBLE RACING	229,-	179,-
SHADOW OF THE MEM.	239,-	179,-
SILENT SCOPE	229,-	159,-
SKY SURFER	199,-	159,-
SMUGLERS RUN	189,-	129,-
SMUGLERS RUN 2	239,-	179,-
SSX	229,-	149,-
STAR WARS STARFIGHTER	229,-	169,-
STREET FIGHTER 3	229,-	159,-
S-TYPE	229,-	129,-
SUMMONER	109,-	189,-
TEKKEN TAG T.	219,-	89,-
THE GIFT	229,-	159,-
THEME PARK	219,-	139,-
THIS IS FOOTBALL 2002	229,-	179,-
TIMESPLITTERS	199,-	159,-
TOKYO EXTREME RACER	229,-	149,-
TOP GEAR DAREDEVIL	229,-	149,-
TWISTED METAL BLACK	229,-	189,-
UNREAL	239,-	159,-
WILD WILD RACING	239,-	149,-
X-SQUAD	239,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	TEL	169,-
NOWOŚCI		TEL



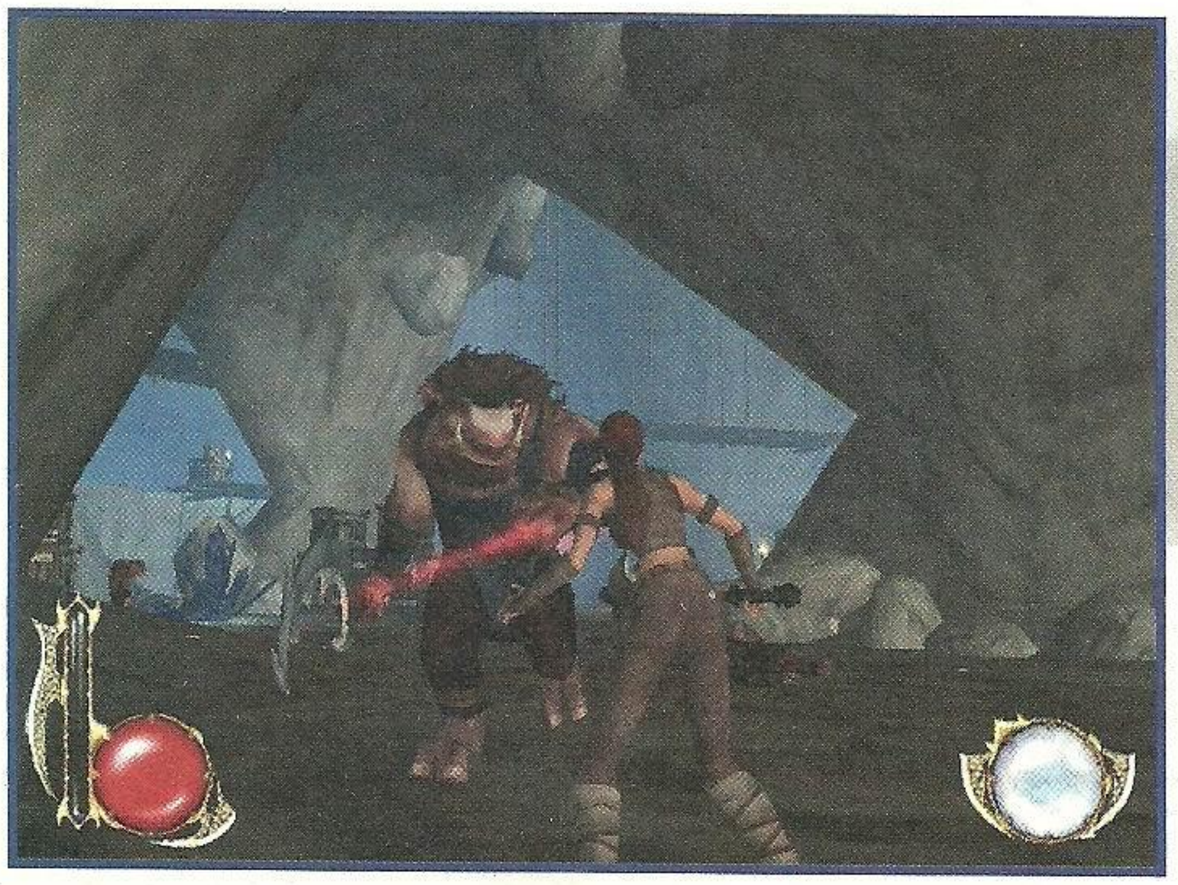
Drakan: The Ancient's Gates

PS2 Wielkie smoki, pożoga i zmysłowa panienka Rynn

Sprawy prezentują się tak. Drakan: The Ancient's Gates miał pokazywać klasyczne fantasty, z punktu widzenia Lary Croft. Macie obraz gry?
To wspaniale. A teraz od początku. Dawno, dawno temu był sobie kraj, który zamieszkiwały smoki. Smoki są inteligentne, rozmawiają i dają się dosiadać. A do tego dochodzi jeszcze fakt, że zieją ogniem i w ogóle są bardzo smocze. Wszystko to sprawia, że mieć takiego smoka w królestwie, to wielki bonus, nie mówiąc już o tym, żeby mieć takich kilka. Niestety nic, co dobre nie trwa wiecznie. Mając na uwadze tę zasadę, smoki wyjeżdżają gdzieś sobie (nie wiadomo gdzie). Zostaje jeden. Ale jeden smok, to jak Małysz bez dania w pięć minut. Skrzykuje zatem kilku poszukiwaczy przygód i informuje ich, że niegdyś w krainie istniały wielkie wrota, przez które smoki mogły sobie swobodnie latać. Teraz coś się popsuło i trzeba pootwierać wszystkie bramy. Nie wszystkie są w naszym świecie. Podróżnicy muszą się udać do znanych i nieznanych królestw, podziemi, oraz latających asteroidów (?), by otworzyć wszystkie przejścia.
Macie wizję Drakan: The Ancient's Gates ? Gra jest miksem Baldur's Gate (sorry, Winnetou) i Tomb Raider, czyli przygodówką fantasy, tpp z mnóstwem biegania i kupowania coraz nowszej broni.
Graficznie - bez cudów. Co prawda im dalej w poziomy, tym ładniej, więc elementarne podstawy zachowano, ale i tak powyżej szkolnej piątki nie wyjdziemy. Trochę mnie

zmierziło, że po takich tytułach jak Jak & Daxter, gdzie poziomy dosłownie roją się od cudeniek graficznych, pojawia się coś gorszego. W Drakan: The Ancient's Gates nie jest koszmarnie, ale pustką lekko zieje. Przez większość czasu liżemy wielkie, płaskie powierzchnie. I tyle poezji. To prawda - trafią się nam poziomy eleganckie. Na przykład patent z unoszącymi się wysoko nad ziemią wielkimi skałami, na których rosną sobie drzewka i przemieszczamy się między nimi na grzbiecie lecącego smoka. Klimat Panzer Dragoon jak znalazł, prawda? A to rzecz nie do pogardzenia.
Najlepiej w Drakan: The Ancient's Gates wypada chyba jednak muzyka i dźwięki. Dziwnie się jakoś złożyło, że efekty audio są wyjątkowo wyśrubowane. Bajkowa muzyka z plumkaniem mandoliny i lekkimi chórkami. Fajnie. Niemal zawsze słychać po kilka kanałów na raz: szum świerszczy w lesie, krzyki przeciwników, a do tego jeszcze własne jęki i świśnięcia broni.

Niestety, sterowanie - bez rewelacji. Ponieważ jest to po części platformer, wymagamy, żeby dało się dokładnie wycelować każdy skok. Figa. Czasem jest naprawdę ciężko, zwłaszcza wtedy, gdy próbujemy skoczyć, z pochylni opadającej w dół i nie widać, co jest pod nogami.
Po wtóre, bardzo łatwo sprowokować przeciwników do tego, by prali się nawzajem. Jest to chyba jedna z najgorszych gier pod tym względem. Niemniej można liczyć na sporą liczbę side-questów - czyli zadań nie związanych z głównym nurtem. Na przykład w podziemiach, gdzie żyje plemię dziwnych żabołaków, natkniemy się na przywiązaną nad stosem kobietę. Jeśli ją uwolnimy - zapłaci złotem. W mieście, zaraz na początku, z jednego z budynków wybiega przerażony jegomość, tłumacząc, iż piwnice zasiedliły mu jakieś pająki. Ponieważ jesteśmy akurat na prostej drodze do zamku, możemy zboczyć, wytłuc pająki i wrócić ma swoją dawną ścieżkę. Tak to wygląda.
Na koniec dodajmy, że gra zaoferuje mnóstwo możliwości i być może dlatego warto zwrócić na nią uwagę. Znajdziemy w niej bowiem piętnaście ogromnych poziomów (ogromnych, jak okiem sięgnąć!). Do tego ponad pięćdziesiąt typów broni - od sztyletu, po mithrylowe miecze i topory (brawo, Tolkien). Doliczmy do tego dwadzieścia cztery typy samych łuków i strzał! Dobra. Ale czym byłaby gra fantasy, gdyby nie czary i magia. Otóż w grze Drakan: The Ancient's Gates możemy używać trzydziestu różnych czarów, przeciwko trzydziestu typom potworów. Imponujące liczby. Ostateczną ocenę wydamy może jednak po premierze - graliśmy dopiero w wersję testową Drakana. Choć niewiele może się zmienić, to chyba polecimy tę grę miłośnikom długich scenariuszy i mnóstwa przedmiotów do wyboru. Gra jest pisana już za długo, engine to pokazuje. Jednak skoro czekaliśmy dwa lata, to poczekajmy jeszcze trochę. OK?



Newsflash

■ Gran Turismo Concept to dobry ruch Sony i Polyphony Digital. Do końca stycznia bez trudu zeszło ponad 350 tysięcy kopii tej gry w Japonii.

■ Eidos Interactive będzie wydawać japońskie gry na konsolę w USA i Europie pod brandem „fresh games". Na pierwszy ogień pójdą Mr Mosquito (symulator komara), Bravo Music (symulator dyrygenta) i Legaia: Duel Saga (obskurny erpeg). Good luck.

■ Inny ciekawy news. Nintendo zapowiedziało, że pozyskało 15 kolejnych mniej znanych developerów, którzy właśnie opracowują gry na Gamecube. Oto ich lista: AtodAB (twórcy Jeremy McGarth SuperCross), Codemasters (Colin 3 będzie na GC), Coyote, Eden Studios (V-Rally 3 już potwierdzone), Full Fat Productions, M4Ltd, Monster Games, N-Space (Duke i Die Hard na PSX), Outrage Ent., Runecraft, Snowblind Studios (twórcy Baldur's Gate: Dark Alliance na PS2), Studio 3 Interactive (Last Ninja!) oraz Wahoo Studios (znani z BioFreaks). Całkiem ciekawe.

■ Nawet po klęsce David Beckham Soccer na PlayStation, firma Rage planuje wydać tę grę w wersji na Xboxa i PlayStation 2. Autorzy twierdzą, że będzie to zupełnie inna, szalenie rozbudowana pozycja. Uhm.

■ Hot Wheels - popularne w USA żeleźniaki - opuszczają PSX i atakują PS2 w nowej grze THQ.

■ Wreszcie została podana data premiery Shadowmana 2 w USA. Mike LeRoi znów zawita na ekranach telewizorów 27 marca. A już zaczęliśmy się martwić, że może produkt został zawieszony...

■ Xenosaga - rpg przygotowywany przez Namco - będzie pierwszą grą na PlayStation 2, która zostanie wydana na dwuwarstwowej płycie DVD. Stanie się tak, ponieważ autorom nie wystarczy 4.7 giga na zmieszczenie zawartości gry. Potrzebują na to aż 9 gigabajtów. To jakieś... trzynaście płyt CD? Wyobrażacie sobie to wachlowanie? Jak dyskietkami na Amidze, jak pragnę.

■ Stało się, stało się to, co miało się stać! Activision potwierdziło, że Return to Castle Wolfenstein zmierza właśnie z PC na konsole nowej generacji w postaci PlayStation 2 i Xboxa. Dobrze, bo to doskonała gra.

■ W celu zmniejszenia kosztów, Nintendo i Sony planują otworzyć fabryki konsol w Chinach. Tanio tam, podobno.

■ Firma Rockstar zaprzeczyła plotkom, że na Gamecube zmierza konwersja GTA3. Tylko PS2 i PC, mówią reprezentanci firmy.

■ Skończyły się czasy Crasha jako maskotki PlayStation. Crash Bandicoot: Wrath Of Cortex ukaże się za kilka miesięcy na Xboxa.

■ Zaczęło się od NHL 2002 i SSX Tricky - mowa oczywiście o pełnym dźwięku DTS na pięć głośników + subwoofer w grach na PlayStation 2. Nie podczas scenek przerywnikowych, ale podczas samej rozgrywki. Electronic Arts zapowiedziało, że trend ten będzie kontynuowany, a kolejnymi dwiema produkcjami wyrywającymi okna ze ścian będą SledStorm 2 oraz Pirates: Legend Of Black Kat.

■ Sega oficjalnie potwierdziła rozpoczęcie prac nad Crazy Taxi 3 na Xboxa, a także zapowiedziała konwersję Skies of Arcadia z DC na PlayStation 2.

KOBRA KOBRA KOBRA

SKLEP-WYPOŻYCZALNIA-SERWIS

Wybierz konsolę dla siebie !!!
Konsolę dostarczymy GRATIS w ciągu 48 godzin

PlayStation PS One od 449 zł

PlayStation (używane) od 299 zł

PlayStation 2 od ☎

Dreamcast od 499 zł

Twoją starą konsolę przyjmiemy w rozliczeniu

SERWIS PlayStation
w pełnym zakresie

Naprawimy każdą konsolę PlayStation
lub wymienimy na nową za dopłatą

KOBRA 84-232 Rumia ul. Pomorska 11
☎ (058)679-51-01; 0501-537-881 ☎

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION2
GRY UŻYWANE JUŻ OD 80 ZŁ

GAME BOY ADVANCE
GRY UŻYWANE JUŻ OD 80 ZŁ

SONYPLAYSTATION
GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁ

GAME BOY COLOR
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ

NINTENDO 64
GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁ

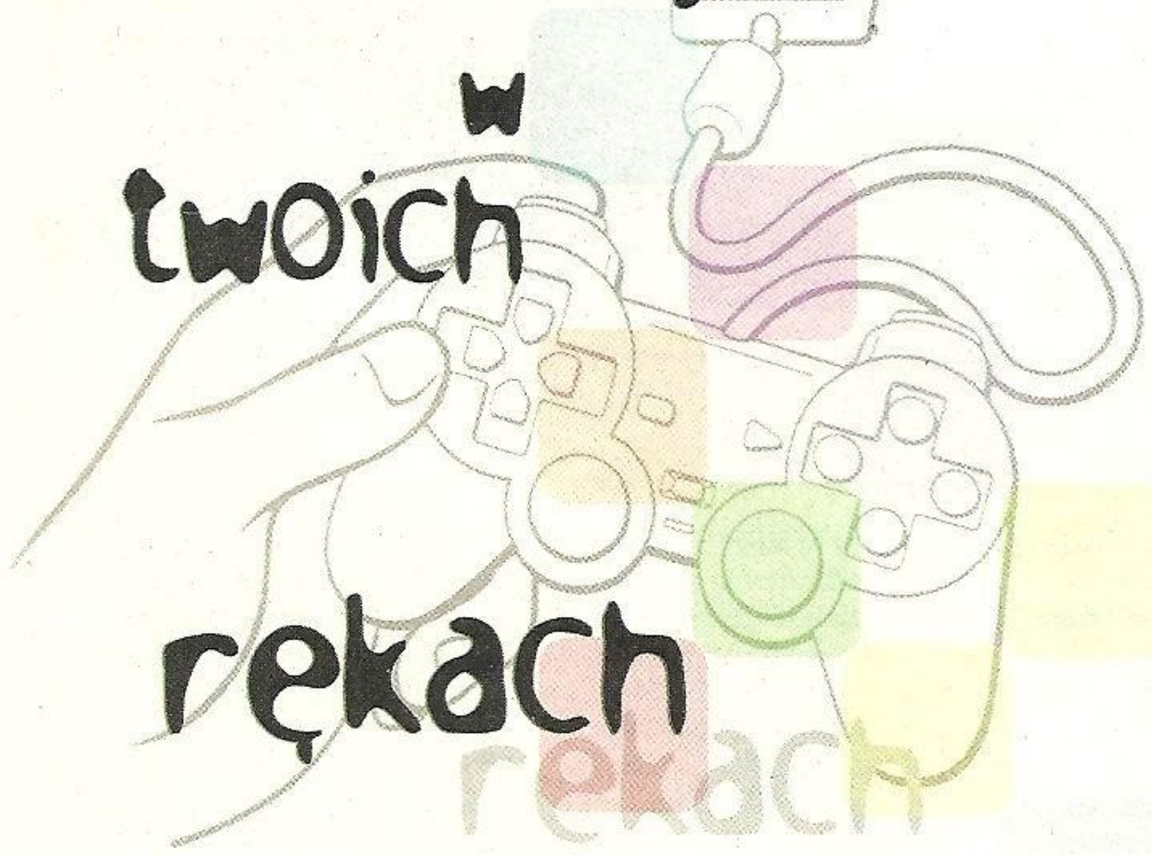
W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - PIĄTEK 11 - 16

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

teraz wszystko w twoich rękach



Jedyny sklep w Białymstoku

ul.św. Rocha 14a lok. 15
15-879 Białystok
tel./fax 085 744 63 56

AKOM

akom@gv.pl
www.akom.gv.pl

PlayStation 2 GameBoy Advance Dreamcast Game Cube Xbox

UL. SYRKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

SPRZEDAŻ HURTOWA
I DETALICZNA

SERWIS

NAJWIĘKSZY WYBÓR
GIER I AKSESORII
REGENERACJA
I WYMIANA
PŁYT CD

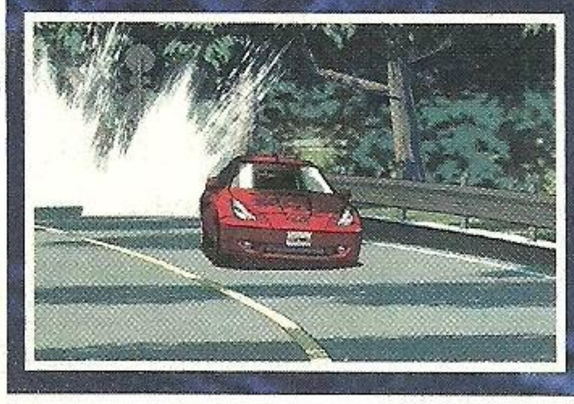
RATY

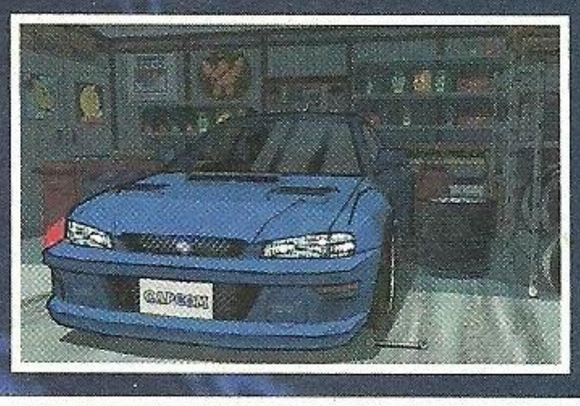
WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

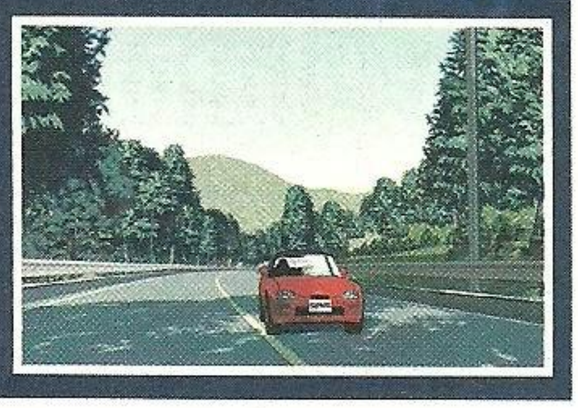
ŚWIAT GIER

Automodellista

Technologia cel shading'u zdobywa kolejne przyczółki, tym razem Capcom postanowił ją wykorzystać do stworzenia wyścigów samochodowych na PlayStation 2. Jest to interesujące próba - jeszcze nikt nie zrobił takiego racera, bo wszyscy gonią za fotorealizmem. Jednak nieprędko zobaczymy czy Auto Modellista będzie udanym produktem, choć na obrazkach prezentuje się naprawdę ciekawie - jak jakieś anime o nielegalnych wyścigach samochodowych po Tokio. Ale nie myślcie sobie, że zabraknie tu licencji na samochody - po cel shadowanych ulicach będą pomykały takie potwory jak Subaru Impreza, Lancer Evolution, Nissan Skyline czy Toyota Celica w swych najnowszych wersjach. Oprócz tego gracz będzie mógł przy swoim samochodzie grzebać w garażu, a Auto Modellista ma mieć także możliwość gry po sieci.

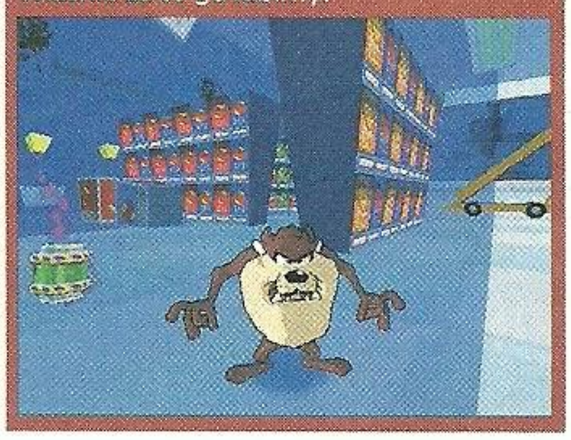






Taz Wanted

Infogrames zapowiedziało nową grę, rozgrywającą się w świecie Looney Tunes. Będzie to oczywiście plaformer, a jego tytuł to Taz Wanted. Wydany zostanie na Xbox i PS2 gdzieś w roku 2002. No i jeszcze jedno - Taz i spółka, a także całe otoczenie będzie wykonane metodą cel shadingu. Czy coś jeszcze? A i owszem - w Taz Wanted nasz ulubiony Diabeł Tasmański nie będzie nikogo ratował, a nawet wprost przeciwnie. Wredny i wybuchowy Yosemite Sam złapał i uwięził Taz'a, ten jednak zdołał zwiać i teraz jest ścigany przez rudego nerwusa. Zadanie jest proste: uciekać i zrywać po drodze wszystkie plakaty ze swoją podobizną i napisem Wanted. Ale Taz nie byłby Diabłem Tasmańskim, gdyby po drodze czegoś nie zniszczył, nie zeżarł i nie zapluł podczas wybuchów wściekłości (no i ten młynek - bomba!). Właśnie za to go lubimy!



Wreckless: Yakuza Missions

Xbox Masakra! Szalona jazda po ulicach Hong Kongu!

Żadnych nowości na maksa, żadnych rewelacji, a jednak... Chyba gra na tyle zimniutka, że warto zwrócić na nią uwagę. Tak, jak zwraca się uwagę na doniesienia naukowe o najbardziej kształtnym biuście na świecie.

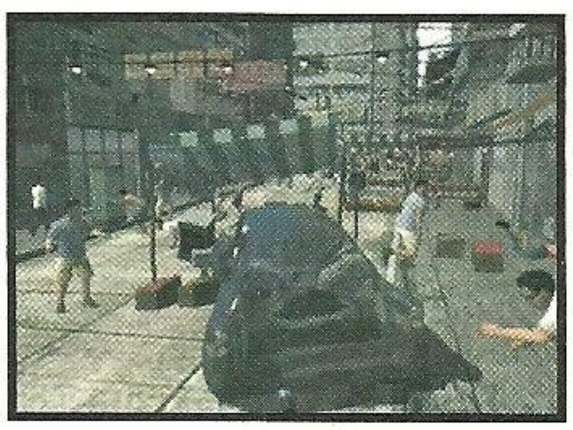
Wreckless: the Yakuza Mission, to pierwsza gra na Xbox, która dotyczy jednocześnie jeżdżenia samochodem i wykonywania różnych misji. Jej akcja toczyć się będzie na ulicach Hong Kongu, zaś celem gracza będzie zakończyć bezczelne hasalstwo jakuzy (czyli mafii japońskiej). Zaraz na początku gry możemy wybrać sobie postać do dalszego prowadzenia. Zostaniemy albo członkiem specjalnej grupy, która zajmuje się wyłącznie zwalczaniem jakuzy we wszystkich formach, albo tajniackim agentem, który próbuje rozwikłać powiązania między mafią japońską, a miejscową policją.

No i jedziemy z misjami. Wszystkich jest dwadzieścia i kręcą się (podobnie jak w serii Grand Theft Auto) wokół szeroko pojętej idei samochodowej. Można próbować przechwycić transport jakuzy, uratować oficera policji uwięzionego w zawalonym tunelu, pościgi samochodowe w wydaniu klasycznym, schwytać szefa mafii, zanim wsiądzie do helikoptera, rozbroić autobus, który pędzi przed siebie z zamontowaną bombą o potężnej mocy. Macie poczucie tej atmosfery? Tak właśnie wygląda Wreckless. Wreckless: the Yakuza Mission, to także walka oko w oko, za pomocą różnego rodzaju broni. Wjeżdżanie w samochody przeciwnika, by wyciągnąć poturbowanych gangsterów, wpychanie ich w barierki na mostach, spychanie wzdłuż blaszanych pawilonów - czyli wszystko to, co lubimy w tego typu filmach najbardziej. Bo trzeba Wam wiedzieć, że Wreckless bazuje na filmach tego typu właśnie.

No, a do tego wszystkiego dodajmy sobie rozbudowane miasta: skróty, tunele, o których nie wiedzą władze. Skracanie zakrętów przez skrzynki z pomidorami, a nawet skakanie po dachach wieżowców. Dziwne? Powiedzmy uczciwie - dziwne. Graficznie jest to jakiś krok w przód w stosunku do Stuntman na przykład. Faktycznie - wiele się dzieje na ulicach, biegają zdezorientowani przechodnie - gra ma szansę pokazać moc Xbox, ale pewnie ciągle czujecie rezerwę w tym, co piszę. No właśnie. Wciąż trudno jest grafikom skodować grę, w której faktycznie można by wchodzić w interakcje z otoczeniem w stopniu co najmniej sporym. Nie liczmy geniuszy - Yu Suzuki i jego Shenmue, to ewenement. Ale Seria GTA III, to już coś. Niewiele tu pomoże dodawanie poligonów. Tu trzeba mieć pomysł.

Może koderzy Wreckless mają pomysł, skoro Microsoft wytypował ich produkt, jako grę pierwszej połowy 2002 roku na Xboxa. Nie mówimy nawet o Europie, bo podobno mamy tu omdlewać masowo podczas lektury tego superproduktu. Morał z tych pogróżek jeden - gra będzie pochłaniać maksymalne ilości kasy na promocję. Zobaczycie niejeden jej plakat.

Na koniec kilka ciepłych słów. Nie omieszkam, jako wielki fan Xboxa. Potęga tej maszyny pachnie z Wreckless: the Yakuza Mission na kilometr. Samochody się wgniatają, ich karoseria odbija śliczne refleksy świetlne. Wszędzie kurz, dym, mgła, słońce, deszcz - co chcecie. Wieeeelkie ulice, drapacze chmur, a zarazem przepiękne scenografie. Uderzenia w przejeżdżające samochody, to nie tylko uderzenia kartonowych modeli. Huk rozrywający uszy, smog z rozerwanej chłodnicy - super to wszystko wygląda. I dlatego też może się okazać, że gra zarządzi na maksa, ale wciąż... Nie wierzyłbym, że to będzie jakiś hicior, przy którym będziemy przecierać oczy ze zdumienia nad pomysłowością autorów. Niemniej będzie to pewnie produkt, na który zwrócą się oczy całego światka autorów gier, bo to jakiś graficzny krok naprzód co najmniej. A reszta? Zobaczymy.

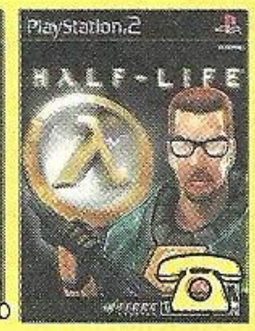


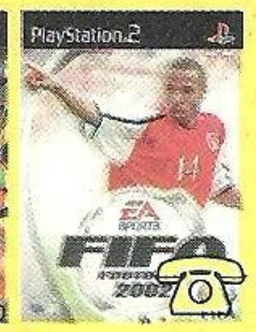
SKUP, SPRZEDAŻ , WYMIANA UŻYWANYCH KONSOL I GIER - RÓWNIEŻ WYSYŁKOWO

SKLEP NIKO

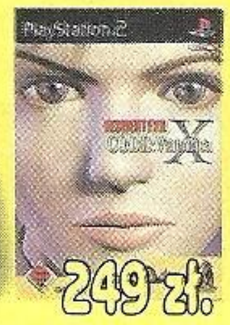
pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

26-600 Radom, ul. Niedziałkowskiego 19/21
tel. (48) 363 83 03, tel./fax 363 89 95
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.niko-radom.prv.pl





Time Crisis 2	tel.
Burn Out	239 zł.
Dark Cloud	199 zł.
Ring of Red	239 zł.
Formula One	199 zł.
Smugglers Run 2	199 zł.
NOWOŚCI I INNE	tel.



Action Replay	180 zł.
Link kabel	49 zł.
Pilot org.	159 zł.
Pilot	69 zł.
Multi tap	od 120 zł.
Kabel RGB	49 zł.
Podstawka	od 39 zł.

najlepsza kierownica do PS2!

Karta pamięci org.	179 zł.
Karta pamięci 16 MB	189 zł.
Karta pamięci MadCATZ	149 zł.
Klawiatura	149 zł.
Dual Shock org.	145 zł.
Dual Shock	99 zł.
Kabel optyczny	49 zł.

Dual Shock	139 zł.
Karta pamięci	od 39 zł.
Kierownica	299 zł.
Multi Tap	od 80 zł.
Link kabel	39 zł.
Kabel RGB	39 zł.
Action Replay	79 zł.
inne akcesoria	tel.
Gry	od 50 zł.

Pistolet z wibracją	139 zł.
Dream Connection	139 zł.
Joypad	120 zł.
Kabel RGB	49 zł.
Karta pamięci	69 zł.
Karta pamięci VMS	120 zł.
Klawiatura	149 zł.
Myszka	139 zł.
VGA BOX	110 zł.
Vibration Pack	od 79 zł.

Gry od 69 zł.

Te gry w cenie 189 zł./szt.

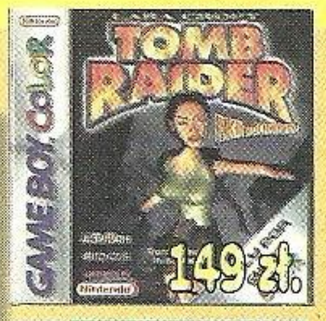
PROMOCJA!
GAME BOY ADVANCE

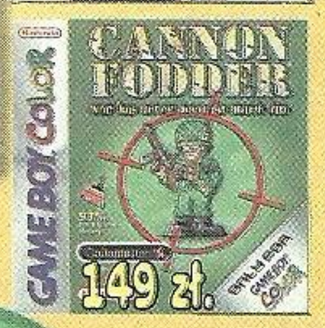
Duży wybór akcesoriów!

KONSOLA
NINTENDO GAMECUBE
NTSC JAPAN, USA

PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA

KONSOLA GAMEBOY





Na zamówienie KONSOLE, GRY i AKCESORIA w wersji NTSC (USA, Japan)!

NIKO

szczegółowa oferta na:
http://www.niko-radom.prv.pl
ODNOWIONA STRONA!!!

Fatal Frame

PS2 Przechadzka z aparatem po nawiedzonym domu

Jeżeli lubicie survival horrory i cały czas cierpicie z powodu emigracji serii Resident Evil do obozu Nintendo, to mamy dla Was dobrą i do tego bardzo intrygującą wiadomość. Ludzie z Tecmo (to ci od DoA i Monster Rancher) pracują nad nową i dosyć nowatorską formą survival horroru na PS2. Najciekawsze w całym projekcie jest to, że... bohater nie będzie wyposażony w żadną (żadną!) broń. Nawet w gazrurkę, czy marny scyzoryk! I tak będzie przez całą grę. Reszta pozostanie taka, jak w standardowym horrorze - będzie opuszczony, ponury i niewątpliwie nawiedzony dwór. A w nim mnóstwo ciemnych korytarzy, pokoi i zakamarków, które wytrwale (choć wcale nie nieustraszenie) przemierzać będzie samotna bohaterka w poszukiwaniu swego zaginionego brata. Nie zabraknie też różnego rodzaju duchów i zjaw. Ale jak będzie można z nimi walczyć? Przecież są niematerialne i żadna konwencjonalna broń nie zrobi im najmniejszej krzywdy. Teraz przypomnijcie sobie kilka filmów grozy i programy o zjawiskach paranormalnych. Coś zaświtało? Wszelkiego rodzaju duchy są widoczne dopiero na zdjęciach zrobionych aparatem fotograficznym! I na tym opiera się Fatal Frame - ze zjawami walczyć będziemy robiąc im najzwyklejsze zdjęcia! Każde zrobione zdjęcie odbierać im będzie trochę energii, a od czasu „naświetlenia" zdjęcia i rodzaju filmu będzie zależeć skuteczność takiego „ataku". Jak w każdym horrorze, w Fatal Frame nie zabraknie zagadek, ale jak na razie niewiele wiadomo na czym będą się opierały.

Fatal Frame będzie oczywiście bardzo mroczny i niezwykle klimatyczny. Odpowiednie ujęcia kamery będą budowały niepewność i strach przed tym, co za rogiem. A gdy dołożymy oświetlenie generowane w czasie rzeczywistym przez konsolę, to możemy się spodziewać gry, która mocno zszarpie nasze nerwy. Pomysł zastosowany w Fatal Frame jest ciekawy i z niepokojem czekamy na rozwój wydarzeń. Tecmo ma sporo doświadczenia przy podobnych produkcjach - choćby słynne trzy części DECEPTION na PSX. Może być ciekawie.

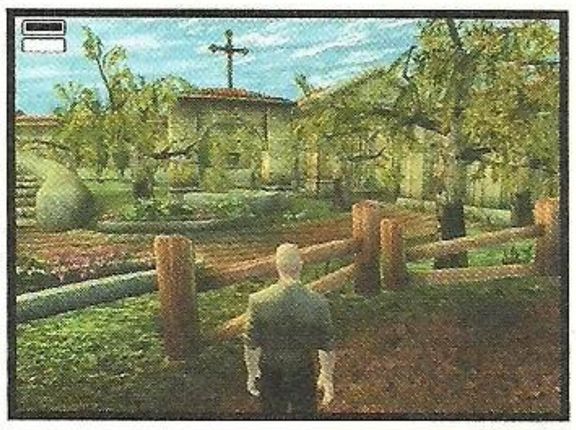
Hitman 2: Silent Assassin

PS2 Kontynuacja megahitu z pc zmierza na konsolę Sony!

Pierwszy Hitman ukazał się tylko na PC i odniósł sukces. Sukces na tyle duży, że zdecydowano się wydać drugą część tej gry nie tylko na blaszaku, ale także i na innych konsolach. Jak na razie pewna jest wersja na PS2. Cieszmy się więc, bo Hitman 2 to symulator zabójcy. To nie bezmyślna rzeźnia, tylko gra dla tych, co przedkładają jeden celny cios, czy strzał z ukrycia, nad szarżę z wrzaskiem na ustach w otoczeniu huku wystrzałów i wrzasku mordowanych. Słowem - skradanka. W Hitman 2 wcielimy się w „emerytowanego" zabójcę, zmuszonego przez okoliczności do powrotu do wyuczonego zawodu. Ale to nie on będzie polował - z łowcy stanie się bowiem zwierzyną. Nasze zadanie polegać będzie na wyplątaniu go ze zdradzieckiej matni. Potrzebny będzie spryt, dobre planowanie działań, wykorzystywanie słabości przeciwnika i używanie pokaźnego arsenału różnych morderczych przedmiotów. Jest tego trochę, a wszystko najwyższej jakości (zabójcy nie używają tandety). Zresztą zobaczcie sami - pistolety: AMT Hardballer .45 (wersja specjalna słynnego i potężnego Colta 1911), Beretta Model 92, pistolet maszynowy Heckler & Koch MP5 (używany przez większość oddziałów antyterrorystycznych). Karabin szturmowy AKSU, shotgun Franchi SPAS 12 (najlepsza tego typu broń na świecie). Karabin snajperski Dragunov SVD, kusza z lunetą i nóż oddziałów specjalnych - Pentagon Combat Knife. No i nie można nie wspomnieć o garocie... To oczywiście tylko niewielka część uzbrojenia dostępnego w grze, zaledwie przedsmak, a i tak robi niezłe wrażenie.

W Hitman 2 będziemy mogli odwiedzić wiele ciekawych miejsc w celu usunięcia kilku zdecydowanie mniej ciekawych mafijnych bossów. Dopadniemy ich w tak znanych miejscach jak Sankt Petersburg, Sycylia, Malezja czy Japonia.

Hitman 2, według zapowiedzi, ma wyglądać imponująco - rewelacyjne i bardzo szczegółowe lokacje, wiele źródeł oświetlenia, realistyczne zachowanie przeciwników i stałe 60 klatek na sekundę. No i jeszcze jedno - Hitman 2 weźmie nas na celownik jeszcze przed wakacjami. Chyba, że będzie miał ważniejsze zlecenie.



Smashing Drive na Gamecube

Smashing Drive to jedna z najnowszych gier Namco na automaty. Ale nie tylko - zapowiedziano właśnie jej konwersję na Gamecube. W Smashing Drive będziemy jeździć żółciutką taksówką po Nowym Yorku i rozwozić klientów. Przypomina Wam to coś? A i owszem, porównanie z Crazy Taxi samo się narzuca. Ale Smashing Drive uderza w inną stronę - będzie po brzegi naładowane power-up'ami, a po przejeździe taksówki ma zostać sterta gruzów i pas zniszczenia spalonej ziemi. To wszystko będzie możliwe dzięki dodatkom - taranowi, piłom tarczowym i tym podobnym. Oprócz tego dostępne będą startowe dopalacze, skrzydła, potężny klakson, którym można i trzeba będzie oczyszczać sobie drogę przejazdu i jeszcze inne niespodzianki. Zabawa w

Smashing Drive ma polegać na wynajdowaniu najróżniejszych, zwariowanych skrótów, aby jak najszybciej dotrzeć do celu. Pod względem wizualnym nie spodziewamy się rewolucji, choć gra wygląda efektownie - jak na port z automatu przystało. Premiera amerykańska zapowiedziana jest na luty.

Colin McRae Rally 3 dojrzewa...

Codemasters niechętnie dzielą się informacjami na temat najnowszej odsłony najlepszych wyścigów WRC wszech czasów. Wiadomo jedynie, że gra ukaże się na PlayStation 2 i Xboxa, że samochody będą zbudowane z 13 tysięcy poligonów, a że pilotem Colina jest dalej Nicky Grist. Oto pierwszy screenshot z gry - niewiele na nim.

Newsflash

■ Wiadomość dla wszystkich fanów serii King's Field - czwarta część tego erpega zmierza na PlayStation 2 pod nazwą King's Field: The Ancient City. To gra rpg, w której akcję oglądamy z perspektywy pierwszej osoby.

■ Bomberman zmierza na Gamecube! Hudson Soft potwierdziło, że trzy kolejne części serii znajdują się w fazie opracowania. Pierwszą będzie wykonana modną ostatnio technologią cell shadnig gra Bomberman Generations. To bardzo ekscytujące, ale co z nowymi projektami?

■ Midway oficjalnie zapowiedziało tytuł nowej gry z serii Mortal Kombat. Będzie to Mortal Kombat: Deadly Alliance. Oto wszystko, co w tej chwili wiadomo: gra zmierza na wszystkie trzy konsole nowej generacji, ma mieć całkowicie nowy engine 3D, który pozwoli zarówno na walkę wręcz, jak i na zabawę ostrym orężem. Będą nowe postacie oraz fatality. Więcej informacji niebawem.

■ Hurra!!! Na konsole nowej generacji zmierza kolejna odsłona przygód Indiany Jonesa! Lucasarts podało, że opracowanie gry zajmie się zespół The Collective - autorzy Star Trek Deep Space Nine - The Fallen na PC (dość ładna gra tpp). Będą zagadki, szybka akcja, a wszystko to w najbardziej egzotycznych miejscach.

■ Firma Capcom potwierdziła, że w 2002 roku ukaże się nie jedna, nie dwie, ale pięć gier z serii Resident Evil na Gamecube. Będą to przeróbki Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil: Code Veronica oraz Resident Evil 0 (który miał pojawić się jeszcze na Nintendo 64, ale ostatecznie skończy na Kostce). Na razie ani słowa o RE4.

■ THQ zapowiedziało kontynuację RED FACTION na PlayStation 2. Nowości to rozszerzony silnik geo-mod, który pozwoli na jeszcze większe deformacje terenu pod wpływem ostrzału, lepsza grafika i sztuczna inteligencja przeciwników. Będzie także tryb multiplayer oraz boty dla samotnego gracza spragnionego rozwałki.

■ Klonoa jeszcze raz na PlayStation. Tym razem sympatyczne potworki zmierzą się w... siatkówce plażowej. Gee...

■ I jeszcze jedna gra na PSOne - Capcom zapowiedział Capcom vs SNK Pro. Bazowana na pierwszej części popularnego hitu z DC gra zostanie jakimś cudem wciśnięta na poczciwego szaraka.

■ Uwaga fani boysbandu Westlife!!! Niebawem w Anglii ukaże się gra - quiz na PlayStation traktujący o tym zespole. Sprowadźcie sobie tę pozycję - taka okazja może się nie powtórzyć!

■ Microsoft przez cały czas prowadzi rozmowy z firmami Enix i Square na Xboxa. Firma Billa Gatesa naturalnie chce, aby dwójka czołowych japońskich developerów gatunku RPG pisała gry na czarne pudełko. Obie firmy są zainteresowane - w szczególności Square, które podniecają możliwości sieciowe Xboxa.

■ Gra MALICE, która zapowiadana była jako ekskluzywna pozycja na Xboxa, ukaże się także w wersji na PlayStation 2.

■ Medal Of Honor Frontline - wspaniała strzelanina fpp na PS2 została opóźniona do czerwca. Buuu...

Terminator: Dawn of Fate

PS2, Xbox Prequel sagi o T-800 i Johnie Connorze

Terminator: Dawn of Fate będzie kolejnym przedstawicielem strzelanek na konsole PS2 i Xbox. Tym razem (zaskoczenie!) nie będzie to FPP, ale TPP - czyli gra z widokiem zza pleców bohaterów. Terminator: DOF ma już na starcie pewną przewagę. Oparty jest na motywach wziętych z naszych dwóch ulubionych filmów z Arnoldem. Najlepszym patentem były w nich nie akcje dziejące się w naszych czasach, ale te, które miały miejsce w przyszłości, gdzie ruch oporu walczy z robotami i terminatorami SkyNetu. Wizja świata przyszłości przedstawiona w pierwszym Terminatorze robiła niesamowite wrażenie.

Akcja Terminator: Dawn of Fate będzie miała miejsce właśnie w przyszłości (2027) - dwa lata przed wysłaniem do naszych czasów pierwszego Terminatora z misją zgładzenia Sarah Connor (czyli matki przywódcy ruchu oporu Johna Connora - to dla tych, którzy nie pamiętają już filmu). Zadaniem gracza będzie doprowadzenie do wysłania w pościgu za T-800 głównego bohatera pierwszej części filmu i jednej z trzech głównych postaci w grze - Kyle'a Reese'a.

A wszystko to w postapokaliptycznym klimacie zrujnowanego Los Angeles. Gruzowiska, sterty poskręcanego w eksplozjach żelastwa i inne miłe dla oka krajobrazy będą idealną oprawą dla ostrej jatki (o ile jatką można nazwać rozwalanie na części setek robotów).

Zadanie nie będzie oczywiście łatwe. Na drodze do wehikułu czasu stanie mnóstwo cyborgów i innych przeszkód, a do pokonanie mamy 12 dużych poziomów, na których będzie można naprawdę ostro poszaleć. Gracz oczywiście nie będzie bezbronny wobec swych przeciwników i przeciwności losu - broni z pewnością będzie pod dostatkiem - około dwudziestu. Do tego dojdą takie akcje jak choćby współpraca z innymi członkami ruchu oporu w celu rozwalenia przeciwnika. Kamera ma być dynamiczna i automatycznie lokalizować cele - nie wiemy, czy to sprawdzi się w praktyce ale mamy nadzieję że tak. Zagramy przed wakacjami!

TUROK EVOLUTION

PS2, Xbox, GCN Łowca dinozaurów wraca do akcji!

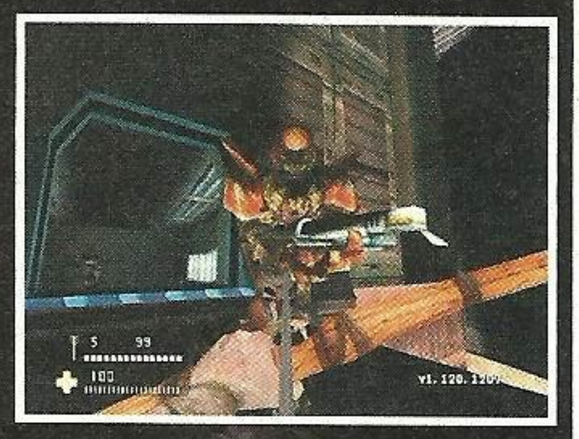
Kończy się pewna era... Kiedyś kolejne cztery części Turoka były dostępne tylko na N64 i reszta konsolowej braci mogła się co najwyżej oblizać z zazdrością. Na nasze szczęście koniec ze ślinieniem się, bo kolejna odsłona tej gry - Turok Evolution - pojawi się na wszystkich najnowszych konsolach (PS2, Xbox, GC) więc wszyscy będziemy mogli sprawdzić, jak to jest polować na dinozaury. Dla przypomnienia: Turok to klasyczne FPP, wypełnione po brzegi przeciwnikami, akcją i ładnymi widoczkami. Czego możemy spodziewać się po Turok Evolution? Oczywiście tego samego, ale ładniejszego, większego i jeszcze bardziej ekscytującego.

Początek Turok Evolution przybliży nam losy Tal'Seta, ostatniego członka plemienia Indian amerykańskich - Saquin. Akcja gry rozpocznie się w 1886 roku - ostatni ocaleni Saquinowie uciekają przed pościgiem. W dramatycznej walce ginie wódz plemienia, a Tal'Set podczas walki z dowódcą wrogiego oddziału - kapitanem Thomasem Brucknerem - spada do jaskini. Po przebudzeniu znajduje się na Zaginionych Ziemiach... Toczy się tu wojna z Lordem Tyrranusem i jego gadami, a jednym z popleczników złego lorda okazuje się być Thomas Bruckner. A że Tal'Set pragnie zemsty, to rusza do walki.

Lecz w FPP nieważna jest fabuła, ważna jest akcja. W Turok Evolution znajdziemy jej pod dostatkiem. Większość to oczywiście standardowa jatka - eksterminacja wszystkich wrogów w zasięgu wzroku.

Nowością będzie latanie na grzbiecie pterodaktyla, a co za tym idzie, walka w powietrzu, czy misje szturmowe. Ciekawy pomysł, zobaczymy jednak jak to wyjdzie. Inną nowością ma być pełna interakcja z matką naturą - drzewa i krzaki mają poruszać się na wietrze i szeleścić. Tak samo ma być gdy będziemy przedzierać się przez krzaki - hałas może zwabić wrogów, a ciche poruszanie sprawi, że podejdziemy niezauważeni do przeciwnika. W drzewa można strzelać i spowodować ich upadek (będzie można w ten sposób załatwić kilku przeciwników za jednym zamachem). Reszta jest już taka jak w klasycznej grze FPP - bogaty arsenał, inteligentni przeciwnicy (ale na razie tylko w zapowiedziach) i mnóstwo pięknych lokacji. Jak będzie naprawdę? Zobaczymy.

Do premiery Turok Evolution zostało jeszcze sporo czasu - gra ukaże się dopiero po wakacjach, więc jeszcze trochę poczekamy.



VEXX

PS2, Xbox, GCN Nowa trójwymiarowa platformówka z Acclaim!

Pierwsze skojarzenie nasuwające się, gdy przeczyta się taki tytuł jak Vexx, to „jakiś kolejny future racer, lub coś w podobnym stylu". Nic podobnego! Okazuje się, że Vexx będzie „jakąś kolejną" platformówką, na pierwszy rzut oka podobną do Jak&Daxter. Gra ma być dostępna na wszystkich konsolach, czyli Xboksie, PS2 i GC.

Vexx to imię głównego bohatera, który (jak to zwykle bywa) musi uratować swój świat przed najeźdźcami i pomścić śmierć dziadka. Przydadzą mu się w tym magiczne rękawice, które na początku gry przyczepiły się do jego dłoni. Dzięki nim będzie można robić (jak zapowiadają twórcy gry) wiele różnych, ciekawych rzeczy, w tym oczywiście pokonywać wielu, bardzo wielu przeciwników. Na drodze do swego celu Vexx przemierzy osiemnaście poziomów utrzymanych w

różnych klimatach: pustynna świątynia, lodowe jaskinie, ponure zamczysko, wulkan i tym podobne. Oczywiście nie obejdzie się bez walk z bossami oraz przezwyciężania innych przeciwności, które los (w osobach twórców gry) postawi na drodze. Gra ma obfitować w subquesty i minigierki, w które będzie można grać w kilka osób. Pod względem oprawy Vexx prezentuje

podobny poziom, co Jak&Daxter, choć grafika wygląda na bardziej mroczną. Wykorzystuje również kilka nowych pomysłów, jak łączenie elementów rysowanych w 2D z grafiką 3D. Projekty postaci są ładne, choć niezbyt pomysłowe. Poziomy duże, a widoczność prawie nieograniczona. Dzień będzie zmieniał się w noc, a z nią przybędzie agresywnych

przeciwników. Oprócz tego będzie dynamiczne oświetlenie, filmowa praca kamery i dźwięk w systemie Dolby Surround. Obrazki, które tu widzicie nie oddają pełnej urody tej gry, ale do jej ukończenia zostało jeszcze dużo czasu. Termin premiery to jesień tego roku. Czekamy, bo dobrych platformerów nigdy za mało!

The Lord Of The Rings: Fellowship of the Ring

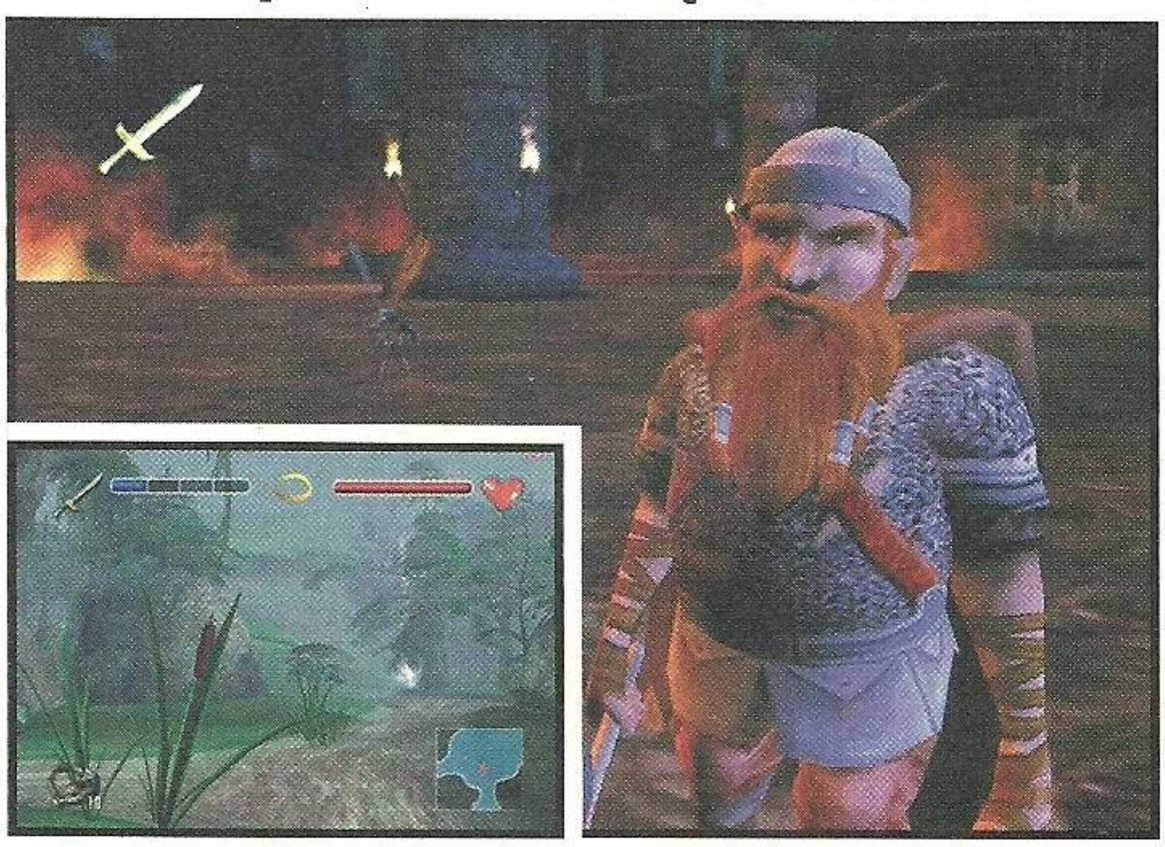
Xbox Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia na podstawie książki Tolkiena!

Gdy wychodzi taki film, jak „Władca Pierścieni: Drużyn Pierścienia", od razu pojawiają się chętni do stworzenia gry, kłopoty i kłótnie o licencje. Prawa do stworzenia gry na podstawie adaptacji filmowej ma Electronic Arts i już wzięło się do roboty, choć autorzy na razie milczą. Tutaj jednak będzie mowa o innej produkcji. Universal Interactive postanowiło sprytnie obejść licencję filmu i zrobić grę na Xboxa na bazie oryginalnej książki J.R.R Tolkiena. Różnica jest może niewielka ale zawsze - wizerunki postaci, orków, Nazguli, wygląd lokacji i tak dalej muszą być odmienne, niż te oglądane na srebrnym ekranie. Sprawa jest bardziej zagmatwana - w grze nie będą mogły pojawić się postacie znane z filmu, ale

nieobecne w książce (i vice versa). Jest to jednak o tyle interesujące, że twórcy gry na podstawie książki zapowiedzieli obsesyjną wręcz wierność trylogii.

Gra jawi się jako przygodówka z elementami akcji. Trzeba będzie dużo chodzić i wykonywać zadania, które popchną fabułe naprzód, a przy okazji sporo walczyć. Głównym bohaterem będzie oczywiście Frodo, nasz ulubiony hobbit. Reszta drużyny też pojawi się w grze i będzie nam pomagać w wybranych przez nas sytuacjach - np. w walce przydadzą się umiejętności Aragorna, a jak trzeba rzucić czar, to nie znajdziecie nikogo lepszego nad Gandalfa. Lokacje są obszerne, widoczność spora, a całość wygląda całkiem nieźle - postacie są ładne, dobrze animowane, tekstury solidne i wszystko pomyka bardzo płynnie.

LOTR: FOTR będzie mieć liniową akcję (nie licząc subquest'ów), ale to chyba oczywiste, skoro ma przedstawiać fabułę znaną z książki. Zaczynamy grę w Shire, a do pokonania będzie cała droga znana z książki - Stary Las i wizyta u Toma Bombadila oraz przygoda pod Kurhanami, Bree z gospodą „Pod Rozbrykanym Kucykiem", droga do Rivendell (a po drodze spotkanie z Upiorami Pierścienia pod Wichrowym Czubem).



Potem czeka na graczy droga do kopalni Morii, wizyta w Lorien i spływ Anduiną, do miejsca, gdzie drużyna zostanie rozdzielona (wodogrzmoty Rauros). Dalsze losy bohaterów będą przedstawione w kolejnych dwóch częściach gry. A my z wielką niecierpliwością i wcale nie mniejszą nadzieja czekamy na nią - bo szykuje się naprawdę solidna produkcja osadzona w Śródziemiu. Give it to us, biatches!

Summoner 2

PS2 Kolejny sequel - tym razem pierwszego erpega na PS2

THQ zapowiedziało kolejną część Summonera i ma tym samym szansę zrehabilitować się oraz udowodnić, że nie tylko Japończycy potrafią robić dobre konsolowe erpegi. Akcja Summoner 2 będzie się rozgrywać w 20 lat po wydarzeniach przedstawionych w pierwszej części. Na końcu swych przygód główny bohater pierwszej odsłony - Joseph - został bogiem i przyjął imię Urath, ale w tym samym momencie na drugim końcu świata, w królestwie Halassar, narodziła się dziewczynka. Jej imię to Pavakhasija czyli „Dziecię przepowiedni" (w skrócie Pava). Pava w wieku czterech lat została królową Halassaru, a jest również wcieleniem bogini Laharah. O ile Joseph w pierwszej części nie zdawał sobie sprawy ze swej „boskości", to Pava od narodzin ma tego całkowitą świadomość. Kontrolę nad główną bohaterką przejmujemy po dwudziestu latach, a naszym zadaniem będzie (oczywiście) poprowadzenie jej ścieżką do „boskości". Jej głównym przeciwnikiem będzie sam Joseph/Urath, ponieważ w legendach ludu zamieszkującego jego ziemie Laharah jest boginią śmierci.

Fabuła Summonera 2 zapowiada się nieźle, ale co z resztą? Volition zapowiada, że grafika ulegnie poważnym zmianom (oczywiście na

lepsze). Programiści mieli dużo czasu aby zapoznać się z możliwościami PS2 i podobno będzie to widać. Świat Summonera 2 ma składać się z 30 ogromnych i różnorodnych lokacji. Umiejętności każdego z członków drużyny będą rozwijane na swój własny sposób, ma być masa czarów i zdolności. Zmianie ulegnie też sposób walki, ma być bardziej dynamiczny, szybszy i ciekawszy niż w pierwszej części. Zapowiada się dobra gra, a przekonamy się dopiero jesienią.

Pikmin

GCN Najnowsza gra Shigeru Miyamoto

Moglibyśmy zacząć tak: „Co za niesamowita gra! Wspaniała! Grafika - ech. Dźwięk - uch. Grywalność - jech. Wspaniałość". Ale napiszemy inaczej...

Poczuj moc Gamecube! Konsoli, którą ochrzczono mianem sprzętu „dla dzieci", o której powiedziano, że skok między nią a PS2, jest taki, jak między myszą polną, a leśną - może jedna lepsza, ale nie wiadomo która. Oj, ciężkie miał dzieciństwo nasz słodki tosterek. Pierwsze żuchwy opadły jednak po premierze Rogue Leadera. A teraz przyszła pora na grę Pikmin, czyli tytuł, który, mówiąc krótko, broni się sam.

Historia jest z gatunku tych, jakie spędzają sen z powiek całej Ameryce. Oto gdzieś na jakiejś dziwnej planecie rozbił się pojazd kosmiczny. Pilotował go Kapitan Olimar i co charakterystyczne dla scenariuszy gier, w momencie kraksy jego statek rozbity został na

trzydzieści części, które z kolei rozleciały się po całej planecie. Gdyby się czepiać można by szybko wygamąć autorom scenariusza, jak silna musiała to być eksplozja, ale sza - Olimar nie jest człowiekiem.

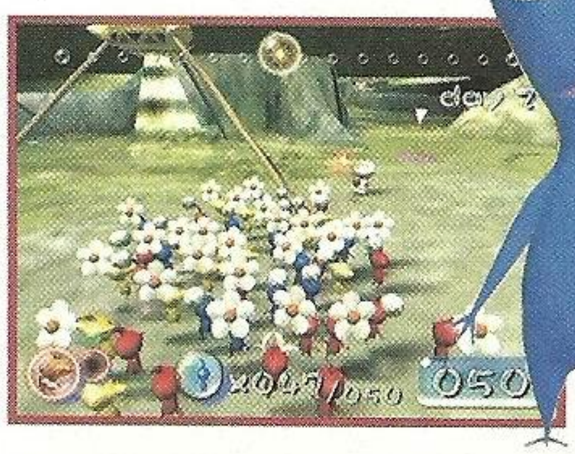
Pierwsza myśl po wylądowaniu: „Ale jesteśmy mali". Faktycznie. Perspektywa, z jakiej będziemy obserwować dalszą grę, przywodzi na myśl raczej „Dawno temu w trawie", albo „Mrówkę Z". Wszędzie wielkie trawska, korzenie, jak gigantyczne wieżowce... Poszła nawet fama, że Nintendo zacznie się lubować w takim „świecie pod lupą", bo niewiele tego typu produktów mieliśmy na scenie w ogóle. No dobra. Jesteśmy jednak z Kapitanem, który zaczyna swoje działania od stworzenia kilku członków dziwnej rasy pikmin. Pikmin wyglądają, jak - nie przymierzając - plemniki z nóżkami i w grze znajdziemy ich trzy rodzaje: czerwone, żółte i niebieskie. Takie małe ludziki, biegają sobie i są

generalnie na nasze zawołanie. Choć mają prosty system preferencji (co wolą, a czego nie), a przez to i zapału do pracy, to dzięki nim odnajdziemy wszystkie części statku i to w okresie trzydziestu dni. Maszerując przez kolejne tereny tajemniczej planety będziemy mogli mnożyć sobie Pikminy, nadzorować ich pracę, kombinować, planować. Każdy kolor Pikmina oznacza jego odrębne zdolności (na przykład umiejętność posługiwania się materiałami wybuchowymi, odporność na ogień, przyśpieszenie). W efekcie musimy tak gospodarzyć naszą armią „plemników", żeby dać sobie radę z przeszkodami, bossami, trudnymi elementami w ogóle - ze swoimi ograniczonymi zasobami. Czyni to z Pikmina grę logiczno-zręcznościową. A ponieważ wersja amerykańska jest już dostępna, możemy zdradzić, że recenzenci zachodni ochrzcili ją nawet mianem puzzlera. Wielkimi krokami zmierzamy do Ponadczasowego Ideału Pizzy: dobry produkt to ten, po wykonaniu którego nic ci w lodówce nie zostanie (czyli wrzucisz do niego wszystko). Bo faktycznie - Pikmin pachnie wszystkim.

Graficznie jest wręcz oszałamiający. Nawet nie wiem jak zacząć, bo tu

głównie chodzi o klimat. Może tak... Kamera ukazuje świat gry w sposób tak sprytny, że cały czas mamy wrażenie, że nie wiemy gdzie jesteśmy, dokąd idziemy, czy się nie zgubiliśmy, czy aby zdążymy (dzień czasu gry to około dwudziestu minut czasu rzeczywistego). To jest taki klimat obcości, jak znalazł. A do tego dopiero dołóżcie śliczne bryły, powykręcanych, jak majtki ułana bossów i przepiękne efekty świetlne - poranka, południa, wieczoru. Tak naprawdę, to tu się dopiero zaczyna historia gier, które sugestywnie pokazują pory dnia.

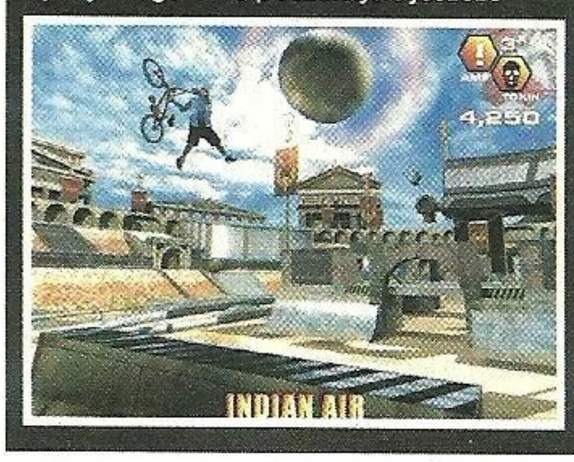
Czas na podsumowanie. Jest tylko kilka takich gier, które możemy nazwać „musikami" na Gamecube. Pikmin wzmacnia ich kompanię ciężką artylerią. Gra jest dopracowana, oryginalna, jak pomysł, by nie szczepić na żółtaczkę w szpitalach za darmo. No i co? Będzie kolejna gra nie dla dzieci. Inteligentna, ładna - może wreszcie usiądą na chwilę z kubkiem herbaty wszyscy Ci, którzy w potęgę Gamecube jeszcze nie uwierzyli. Tymczasem zapraszamy do screenów.



Toxic Grind

GCN, Xbox Toksyczna jazda?

THQ pracuje intensywnie nad nową pozycją z BMX'ami w roli głównej. Gra będzie wydana na GameCube i Xbox, a nosić będzie dumny tytuł Toxic Grind. Powiecie: „Eee... to tylko kolejny BMX, nic specjalnego". Ale poczekajcie jeszcze



chwilę - ta gra nie będzie polegała tylko na jeżdżeniu i czesaniu trików (choć oczywiście bez tego nie mogłaby się obejść). Toxic Grind ma mieć fabułę i to dosyć ciekawą, choć niezbyt prawdopodobną. W roku 2097 jazda na BMX'ach została zakazana. Każdy, kto złamie prawo i zostanie schwytany jest zmuszany do występu w chorym reality show (Treads of Death), w którym musi dla uciechy gawiedzi wykonywać najniebezpieczniejsze triki. Ale prowadzącemu program „skończyli się" (nie)chętni. Aby rozwiązać ten problem, przenosi się, przy użyciu maszyny do podróży w czasie, w rok 2002, gdzie porywa młodego i zdolnego „jeźdźca" - Jasona Hayes'a oraz jeszcze kilku innych

zawodników i dzięki nim ma zamiar niebotycznie zwiększyć oglądalność swego programu. Posłuszeństwo uczestników reality show zapewnia trucizna wstrzyknięta każdemu z nich. A odtrutka znajduje się oczywiście na końcu gry... Do pokonania będzie czternaście wykręconych na maksa poziomów, umiejscowionych w różnych czasach (starożytny Rzym, wizyta w lesie Sherwood u Robin Hooda i tym podobne ciekawostki). A co powiecie na takie zadanie, jak zatopienie okrętu wojennego, rozbrojenie bomby czy zniszczenie helikoptera (oczywiście w locie). Brzmi wystarczająco ciekawie? Jak dla nas tak. Gra jest jak na razie w zbyt wczesnej fazie produkcji by oceniać jej wygląd, ale spodziewamy się, że będzie prezentowała się naprawdę dobrze (w końcu to GameCube i Xbox). Toxic Grind jest zapowiedziane na wczesną jesień tego roku i możecie być pewni, że jeszcze o niej usłyszycie.

Virtua Fighter 4

TM

30 stycznia pierwsza naprawdę istotna gra Segi na PlayStation 2 trafiła na półki japońskich sklepów. Mowa oczywiście o Virtua Fighter 4. Seria VF jest niemal wizytówką Segi - to właśnie pierwsza część rozpoczęła triumfalny pochód bijatyk 3D przez salony i konsole.

Seria Virtua Fighter zawsze wymagała od gracza zręczności, spostrzegawczości i umiejętności przewidywania. Pozbawiona fireballi i fajerwerków seria VF bardzo pasuje do filozofii Wschodu i tamtej kultury; w Azji jest grą kultową i bez wątpienia najpopularniejszym mordobiciem. Czy porwie użytkowników PS2? Ma na to spore szansę.

Jeśli chodzi o grafikę... Rozczarowanie. Jest dobra, ale nie aż tak dobra. Porównując ją do Dead Or Alive 3 na Xboxa widać różnice - brak antyaliasingu i fachowych rozmyć obecnych w grze na konsoli Microsoftu. Co ciekawe, sporo zależy od telewizora, na którym odpalona zostanie gra - sprawdzaliśmy na kilku i na jednych widać było kanty, na innych zaś wręcz przeciwnie. Jest sporo ostrych krawędzi, migotanie, sporo obiektów w tłach to bitmapy, a tekstury są rozmyte i miejscami zbyt małe, jak na obiekt, który obejmują.

Ogólne wrażenie jest jednak pozytywne. Areny pasują idealnie; tak jak do VF3tb pasował chiński mur, a także słynna arena na spadzistym dachu w Hong Kongu. Weźmy za przykład arenę Pai Chan - piękne, chińskie budowle, w oddali morze, a nad tym wszystkim ptaki... Kilkadziesiąt ptaków lata sobie w koło, zataczając kręgi nad walczącymi. Walka z Lionem odbywa się w śniegu, w którym postacie biegają po kostki, żłobiąc z każdym ruchem ścieżki. Jeszcze na innej walczący brodzą w wodzie... Na dachu wieżowca postacie oświetlają dwa punktowe reflektory ze śmigłowca, podziwiamy wspaniałą grę cieni. Jest także pewnego rodzaju ring (klatka), dookoła którego stoi kilkudziesięciu widzów zagrzewając do walki (po obejrzeniu tej areny EA Sports już nikt nie wmówi Wam, że nie da się porządnie zrobić publiczności w takim na przykład Knockout Kings). Jest sporo drobnych smaczków, jak na przykład leżące na arenie liście u Kage'a, które podnoszą się, gdy zawodnicy na nich stają, czy pękający pod wpływem ciosów bruk w klasztorze Shaolin. W niektórych arenach można rozwalić ogrodzenie, a potem wywalić przeciwnika z ringu, inne są otwarte, a jeszcze inne otoczone.

Cała para poszła w postacie, które są doskonale wykonane. Widać setki drobnych szczegółów, począwszy od grymasów twarzy, napinających się mięśni, ruszających się włosów, czy falujących w rytm ruchów ubrania. Zawodnicy ruszają się cudownie, animacje kolejnych ciosów są perfekcyjnie połączone, nawet, gdy nie są to przeprogramowane komba. Niesamowicie wygląda też blokowanie ciosów - do tej pory zwykle zetknięcie się atakującej pięści z blokiem powodowało jakiś rozbłysk i odbicie się. W VF4 oglądamy prawdziwy film kung-fu - postacie zbijają, ruszają rękami blokując, robią uniki. Znakomita robota.

Na tej arenie liście podnoszą się pod wpływem podmuchów spowodowanych ruchami postaci.

Do walki wkracza trzynaście postaci, w tym jedenaście powraca z poprzednich części. To Pai, Lau, Akira, Kage, Jacky, Sarah, Lion, Wolf, Jeffry, Aoi i Shun-Di. Wycięto Taka-Arashiego; potężnego wojownika sumo, a dodano dwie nowe twarze: Vanessę Lewis i Lei-Feia. Vanessa to potężnie zbudowana, umięśniona Murzynka nie przebierająca w środkach. Jej styl to mieszanka twardych sztuk walk z przewagą Muai Thai. Pięści, łokcie, kolana i ciągła praca nóg - zaiste, jej postawa przypomina nieco boksera. Wbrew pozorom jest dość szybka. Z kolei Lei-Fei to mnich prezentujący klasyczne wu-shu (ale nie styl pijanego mistrza), z kilkoma stancjami i kapitalnymi przejściami z jednego ciosu do drugiego, który jednak nie porusza się zbyt szybko, ale za to bardzo pewnie i technicznie. Stare postacie zostały odświeżone; niektóre wyraźnie posunęły się w latach (jak na przykład Akira, który z młokosa stał się mężczyzną). Mają nowe stroje, poprawioną animację i elementy, których można spodziewać się po kolejnej części jednego z najbardziej technicznych mordobić - czyli szlify, lekkie zmiany i rozszerzenia technik. Sam system walki jest

Animacja postaci wygląda szalenie realistycznie i nie ma sobie równych pośród reszty mordobić.

SUZUKI-SAN

Yu Suzuki to bez wątpienia jedna z najważniejszych postaci Segi. Urodził się w 1958 roku, ukończył Uniwersytet Nauk Elektronicznych w Okayamie, a do Segi dołączył w 1983 roku. Jest autorem kilku największych hitów firmy z czasów 8 i 16 bitowców - między innymi Hang-On (wyścigi motocyklowe), Space Harrier (strzelanina), Out-Run (wyścigi samochodowe) Afer Burner (strzelanina) i Power Drift. W 1993 roku jaki pierwszy designer gier w laboratoriach Segi otrzymał pozwolenie na stworzenie gry opartej na nowej płycie automatu, zdolnej do generowania grafiki 3D. Było to Virtua Fighter. Gra została okrzyknięta przełomem i to nie tylko przez graczy - także wiele instytucji doceniło ją jako program mający wielki wkład do nowoczesnej sztuki.
Kolejne gry Suzukiego to oczywiście dalsze części Virtua Fighter, oba rozdziały Shenmue, a także Ferrari F355 Challenge. Co teraz szykuje nam mistrz?

Tutaj postacie oświetlają reflektory ze śmigłowca – nie można przejść obojętnie obok fantastycznej gry cieni.

bardzo zbliżony do VF2; nie ma przycisku Evade z VF3, a ruch wokół przeciwnika odbywa się przez wciśnięcie i przytrzymanie góry lub dołu. Naturalnie esencją systemu są trzy przyciski: Punch, Kick i Blok, których kombinacje w połączeniu z kierunkami dają wiele kombinacji ciosów, combosów, rzutów i reversali. Na górnych przyciskach joypada zdefiniowano ich kombinacje, które bardzo się przydają, ponieważ wciśnięcie jednocześnie kółka i kwadratu na padzie nie należy do najłatwiejszych. Gra jest odrobinę szybsza i jakby lepiej zbalansowana niż VF3, jednak na głębsze analizy przyjdzie dopiero czas.
Oprócz standardowych arcade i versus w grze znalazło się sporo innych ciekawych trybów. Na największą uwagę zasługuje Kumite, który jest rozbudowanym versusem dla jednego gracza i symulacją salonu gier. Wybieramy sobie postać i staczamy praktycznie nieograniczoną liczbę pojedynków z kolejnymi przeciwnikami, którzy opisani są różnymi algorytmami sztucznej inteligencji, imionami i cechami rozróżniającymi je od siebie. To jakby stać w salonie i pojedynkować się z kolejnymi podchodzącymi do naszego automatu graczami - świetny pomysł. W ten sposób samotny gracz pragnący doskonalić swoje umiejętności nie jest skazany na szybki tryb arcade.
Ciekawy jest także AI Mode - to jakby forma treningu, gdzie uczymy naszego przeciwnika ciosów, które ma po nas powtórzyć. Następnie uczymy się na przykład reversali na wybrane ciosy. Możemy także podglądać, jak AI konsoli wykonuje zaawansowane techniki w opcji treningu - demonstracje ciosów to doskonała rzecz dla osób pragnących poznać grę. Niestety - w japońskiej wersji wszystkie opcje są w krzaczkach i momentami ciężko dojść o co, kurka, chodzi. Po walce można zapisywać replaye na kartę pamięci, by pokazać je kumplom, lub odtworzyć sobie szczególnie efektowne akcje.
Gra ładuje się szybko - dosłownie kilka sekund mija między wybraniem postaci, a wejściem na ring. Jednak gdy po walce w trybie versus chcemy zmienić bohaterów, trzeba poczekać na wczytanie się ekranu z wyborem postaci, a potem na kolejne doładowanie ringu. W sumie nie trwa to długo i można wytrzymać. Minęło trochę czasu od dobrej mordobitki, prawda? Od Soul Calibura, Dead Or Alive 2 i Tekken Tag Tournament.... Virtua ma ogromną szansę znów zwrócić uwagę graczy na ten zapomniany gatunek. Mamy nadzieję, że w wersji europejskiej Sega wciśnie anty-aliasing (jak zrobiło to Namco z Tekken Tag Tournament, który w wersji japońskiej również jest go pozbawiony) oraz zostawi przełącznik na 60 Hz, bez czego gra straciłaby wiele.

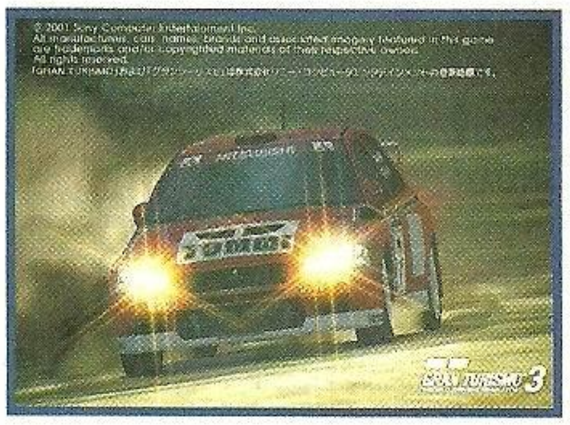
Dodatkowe tryby to coś, czego zawsze brakowało w konwersjach z automatów Segi. Teraz są!

Gran Turismo Concept

PS2 Czy GTC przebije się poza granice Japonii?

Pewnie myślicie, że GT C to GRAN TURISMO 4, ale bez kolejnej cyferki w tytule. No cóż - tak niestety nie jest. GTC to nic innego jak GRAN TURISMO 3 w trybie arcade z samochodami, których prezentacja miała miejsce podczas wystawy samochodowej w Tokyo. W nowej grze mistrzów z Polyphony nie znajdziemy więc tak lubianego przez nas elementu menedżerskiego (czyli zarabiania kasy, kupowania oraz sprzedawania fur), nie ma też tunning'owania fur. Mamy za to ponad 50 samochodów z czego sporą część stanowią tzw. concept cary, czyli prototypy samochodów, które później trafią (lub nie) do masowej sprzedaży. Na szczególną uwagę zasługuje w tym momencie przezabawny pojazdzik napędzany energią elektryczną - Toyota Pod. Jazda tym samochodem nie wywołuje co prawda tylu emocji, co katowanie Nissana Skyline czy EVO VII, ale ma swój klimat. Malutkie Pod'y zachowują się bowiem niemal jak R2D2 w Gwiezdnych Wojnach. Podczas kontaktu z bandami lub innymi pojazdami wydają prześmieszne dźwięki, włączają kolorowe światła lub zabawnie machają anteną, która znajduje się na tylnej masce pojazdu. Warto zobaczyć tę grę tylko po to, aby chociaż przez chwilę pojeździć malutką Toyotką - dobre samopoczucie gwarantowane.
Oczywiście autorzy nie zapomnieli o miłośnikach prędkości i mocnych wrażeń. To dla nich umieszczono Subaru Imprezy, Lancery Evolution

czy chociażby Suzuki GSX, który to zrobił na mnie niesamowite wrażenie. Mała fura, duża moc, a do tego można jeździć nim zarówno na asfaltowych jak i szutrowych drogach. Ogólnie rzecz biorąc, w GTC jeździć możemy pojazdami przeznaczonymi na szutry, typowo „asfaltowymi" bolidami (na przykład maksymalnie obniżona i podtunningowana Honda NSX), zwykłymi samochodami przypominającymi te, które na co dzień widzimy na ulicach (no, może tymi, które nasi skośnoocy bracia widzą na co dzień na ulicach) oraz wspomnianymi już concept car'ami. W GTC jeździć możemy po pięciu trasach - Mid-Field Raceway, Tokyo R246, Swiss Alps, Tahiti Maze oraz Autumn Ring w wersji normalnej oraz odwróconej, czyli „od tyłu". Nie jest to może dużo, ale także GTC nie jest pełną grą. Traktować ją należy raczej jako dodatek do GRAN TURISMO 3, tym bardziej, że w Japonii sprzedawana jest po połowie ceny, czyli za około 3000 jenów (normalna gra kosztuje w granicach 5000-7000 jenów). Sama rozgrywka przypomina mi godziny spędzone z GT3 - wciąż ta sama niesamowita grywalność, ciągle piękna grafika i rozluźniający soundtrack (ten sam co w GT3). Ponadto ewidentnie widać, że w GTC poprawiono nieco grafikę oraz zachowanie się samochodów. Grając miałem wrażenie, że pokonywanie zakrętów poślizgiem stało się dużo bardziej miodne - nie jest to może zwrot o 180 stopni, ale czuć różnicę. W odróżnieniu od trybu arcade w GT3, w GTC zaczynamy grę robiąc licencję. Podobnie jak w pozostałych grach z serii, każdy odcinek musimy zaliczyć w określonym czasie, a walka o złoty puchar to nie taka prosta sprawa!

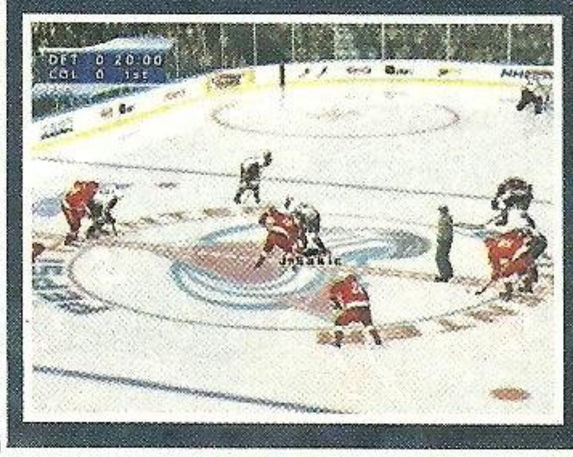


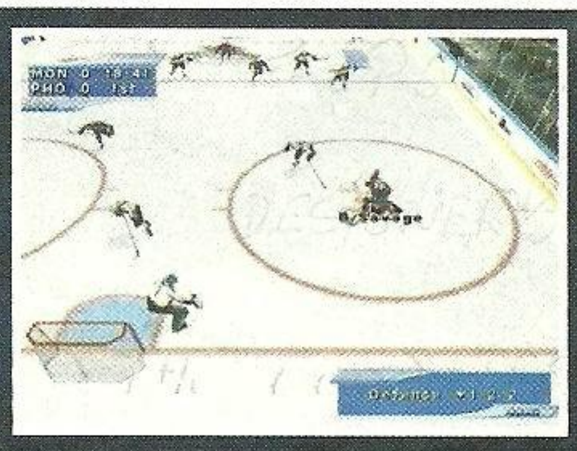
Dla miłośników odkrywania nowych samochodów mamy jazdę w single-race. Ten tryb jest w zasadzie kwintesencją GRAN TURISMO CONCEPT. To tutaj wygrywając wyścigi odkrywamy nowe samochody. I pamiętajcie - liczy się tylko pierwsza pozycja!
GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO to bardzo przyjemna gierka. Nie jest to może GT3, ale uwierzcie - zabawa przednia, samochodów do odkrywania wbrew pozorom sporo, a pięć dostępnych tras zostało naprawdę solidnie przygotowanych, więc jeździć można po nich godzinami. I nie mówię już o takich patentach jak bonus za zwycięstwo, który pozwala na dodanie do naszego save'a z GT3 sporej ilości gotówki!
Zastanówcie się nad tym tytułem, tym bardziej, że być może także w Polsce sprzedawany będzie za połowę ceny (wersja PAL w planach!). Strzałka, wracam do GTC!!!

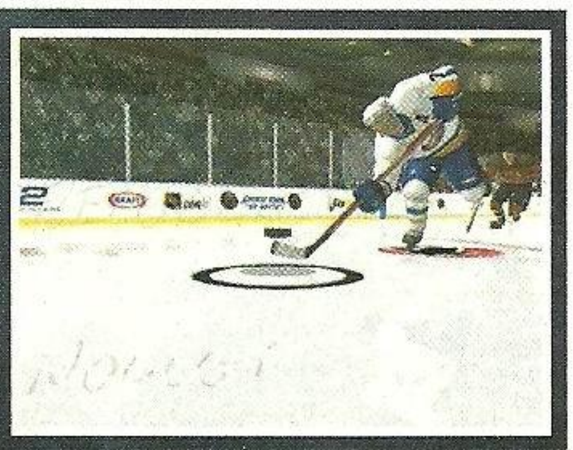
NHL 2K2

DC Pożegnanie z Dreamcastem

W zeszłym roku fani hokeja, a konkretnie NHL, na Dreamcasta byli mocno rozczarowani. Dlaczego? Bo nie ukazała się druga część serii NHL 2K (o numerze 2K1). Ale nie martwcie się! Ten (ponad) rok przerwy programiści z Treyarch i Visual Concepts wykorzystali bardzo dobrze i właśnie zdradzili, że NHL 2K2 ukaże się już niedługo. NHL 2K2 będzie wyglądało naprawdę dobrze, a już z pewnością dużo lepiej niż pierwsza odsłona tej serii. Poprawiono prawie wszystkie błędy i obecnie NHL 2K2 pretenduje do miana najlepszego hokeja wszechkonsol (wraz z NHL 2002). Czego możemy się spodziewać? Przede wszystkim ulepszonej grafiki, NHL 2K2 zasuwać będzie w sześćdziesięciu klatkach na sekundę (bez chwili zwolnienia). Poprawione zostaną kolizję zawodników między sobą, wyeliminowane będą „magnetyczne rękawice" bramkarzy. Poprawione będzie wykrywanie kolizji pomiędzy graczami a krążkiem. Ulepszone zostaną wszystkie animacje i już na pierwszy rzut oka widać, że sesje motion capture były robione z udziałem kogoś, kto zna się na rzeczy. Zindywidualizowano i usprawniono także sztuczną inteligencję zawodników. Bramkarze mają lepiej bronić (to jest przecież najlepsza liga hokeja na świecie), i co najważniejsze robić to w swoim indywidualnym stylu, a obrońcy, którzy w rzeczywistości są brutalni, w grze też nie będą grzeszyć delikatnością. Jak zwykle w swych produkcjach Sega Sports postawiło na realizm. Nie tylko trzeba będzie sprawnie operować klawiszami - potrzebne będzie inteligentne prowadzenie rozgrywki i wykorzystywanie wszystkich umiejętności zawodników. Pomoże w tym kilka nowych zagrań, jak choćby zastawianie krążka przed agresywnymi obrońcami. NHL 2K2 będzie jedną z ostatnich wielkich, sportowych produkcji na DC, ale też jedną z najlepszych. Premiera w USA, wedle zapowiedzi, już w lutym.







StarFox Adventures: Dinosaur Planet

GC Z Nintendo 64 na Gamecube

Długą drogę przebyła ta gra, aby w końcu znaleźć się w planach wydawniczych na GameCube. Najpierw projektowana była przez firmę Rare jako jeden z ostatnich wielkich tytułów na N64 (miała mieć tytuł Dinosaur Planet). Jednak po pewnym czasie prace nad nią zawieszono, a następnie w ogóle zatrzymano. Potem Shigeru Miyamoto wpadł na pomysł, żeby zmienić głównego bohatera (wcześniej była nim Sable). I tak właśnie najważniejszą postacią Star Fox został Fox McCloud, a w grze wystąpią też jego starzy znajomi: Slippy, Peppy i Rob the Robot (całą gromadka znana z wielkiego przeboju na N64 - Star Fox 64). Jeżeli nadal nie wiecie, czego się spodziewać, to przeczytacie zaraz jedno magiczne słowo i wszystko stanie się jasne... Zelda. Tak. Star Fox Adventure będzie bardzo podobny do Zeldy, począwszy od sterowania, a na sposobie przedstawiania świata

skończywszy. Oczywiście jest jedna dość istotna różnica - Star Fox Adventure będzie o wiele, wiele ładniejszą grą. Przecież to GameCube, przecież to Rare. Takie połączenie daje gwarancję, że gra nie będzie ani brzydka, ani słaba, ani nawet przeciętna. Raczej świetna. Wprawdzie w tym momencie grafika nie prezentuje się przełomowo, bo gra miejscami cierpi na tym, że została przeniesiona w trakcie produkcji z jednej platformy na drugą (choć i tak wygląda ładnie). Nie wątpimy jednak, że w momencie wydania Star Fox Adventure będzie dopieszczone tak, jak należy. Fox McCloud będzie miał wiernego przyjaciela, triceratopsa o imieniu Prince Tricky. Będzie on bardzo pomocny podczas przemierzania wielkiego świata, pokonywania wielu przeciwników, poszukiwania rozwiązań zagadek i tak dalej. Fox nie zawsze będzie twardo stąpał po

ziemi - czasami polata w swoim Arwingu, a innym razem popływa. Czego jeszcze można spodziewać się po tej produkcji? Z pewnością tego, że będzie duża, wypełniona sekretami, dobrze wykonana i pomyślana, oraz wciągająca. O dobrym dźwięku i muzyce też warto wspomnieć, bo w N64 były z tym duże problemy. Wszyscy miłośnicy Zeldy i Star Fox'a już zacierają łapki i czekają z nadzieją.

Tekken 4 - Tekken Force Assault

Na pewno pamiętacie Tekken Force Mode w Tekken 3 - bonusowy tryb zmieniający grę w chodzoną nawalankę w niepełnym 3D. Najnowsze doniesienia z obozu Namco głoszą, że w Tekken 4 ten tryb gry będzie poważnie rozwinięty i przyjmie nazwę Tekken Force Assault. Całość będzie w pełnym 3D, czyli w stylu znanym z takich gier jak choćby Dynasty Warriors.
Sterowanie będzie takie samo, jak w standardowym trybie walki, ale wrogów będzie całe mnóstwo - i to jednocześnie! Lokacje będą ogromne i szczegółowe (co z resztą doskonale widać na obrazkach). Naturalnie będzie można wybrać dowolną postać. Mamy nadzieję, że tryb Force Assault w nowym Tekkenie będzie czymś ciekawszym niż bardzo liniowy Tekken Force.

Galerians: Ash

Firma Enterbrain zapowiedziała wydanie Galerians: Ash na PlayStation 2. Będzie to kontynuacja gry Galerians z PlayStation, a jej akcja będzie miała miejsce w sześć lat po pierwszej części. Głównym bohaterem ponownie będzie Rion. Gracze po raz kolejny będą używać mocy psychicznych w celu zniszczenia przeciwników, ale w tej części będzie dodana funkcja lock'owania się na wrogach, która pozwoli skupić się na jednym celu ataku. Galerians: Ash na PlayStation 2 będzie wypuszczone na rynek japoński w kwietniu.

PS2 Kolejna bajka mistrzów z EA BIG!

Chłopaki z EA Big po dostarczeniu nam takich tytułów jak obie części SSX i NBA Street zabrali się właśnie za kolejną grę na PS2. Sled Storm 2 będzie kontynuacją całkiem niezłej pozycji wydanej kilka lata temu na PlayStation. Gra to klasyczna zręcznościówką i nie należy się po niej spodziewać żadnych zapędów symulacyjnych. Czysty arcade, jazda bez trzymanki. Prędkość, triki, prędkość, skoki, prędkość. Tak w skrócie można opisać to, co będzie się działo w Sled Strom 2. Wprawdzie w SS2 nie będzie jakiejś zatrważającej liczby tras (bo tylko siedem), ale za to każda z nich będzie niesamowicie rozbudowana i otwarta na wszelkie sposoby eksploracji. Mnogość skrótów, objazdów, skoczni i innych niespodzianek sprawi, że każdy następny przejazd będzie mógł przynieść zupełnie inne wrażenia, niż poprzedni. Według programistów minie naprawdę dużo czasu, zanim gracz rozpracuje jedną trasę do końca. Sled Storm 2, jak każda gra EA Big, będzie obfitował w triki (trzydzieści). Płynna animacja, ładna grafika - to wszystko także mamy obiecane.

SLED STORM 2

wipeout fusion

konkurs!

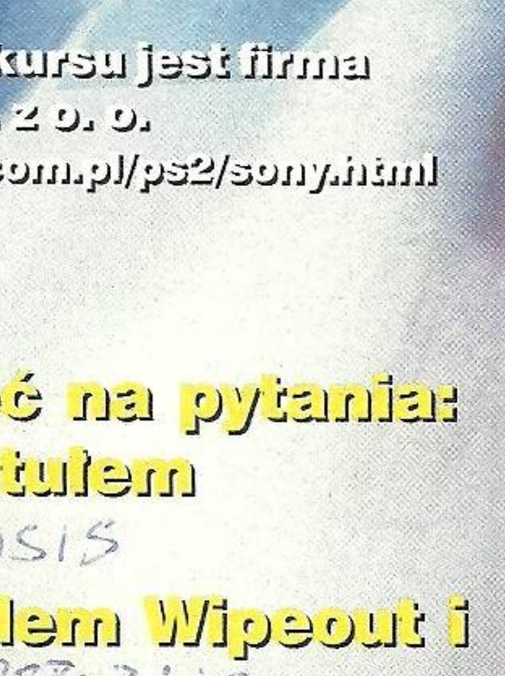
wygraj specjalną edycję gry Wipeout Fusion na DVD!

sponsorem konkursu jest firma
Sony Poland sp. z o. o.
http://www.sony.com.pl/ps2/sony.html

Aby wziąć udział w konkursie wystarczy odpowiedzieć na pytania:
1. Jak nazywała się firma, która stworzyła grę pod tytułem Wipeout?
PSYGNOSIS
2. Jak nazywała się grupa, która czuwała nad wyglądem Wipeout i Wipeout 2097?
DESIGNER'S REPUBLIC
2. Jak nazywa się grupa, która sprawuje pieczę nad wyglądem Wipeout Fusion?
THE GOOD TECHNOLOGY

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych (z naklejonym kuponem konkursowym) przysyłacie na adres:
NEO PLUS, skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81

Nagrodami w konkursie są dwa egzemplarze gry Wipeout Fusion na PlayStation 2. Nagrodami pocieszenia są dwa egzemplarze gry REZ na PlayStation 2.



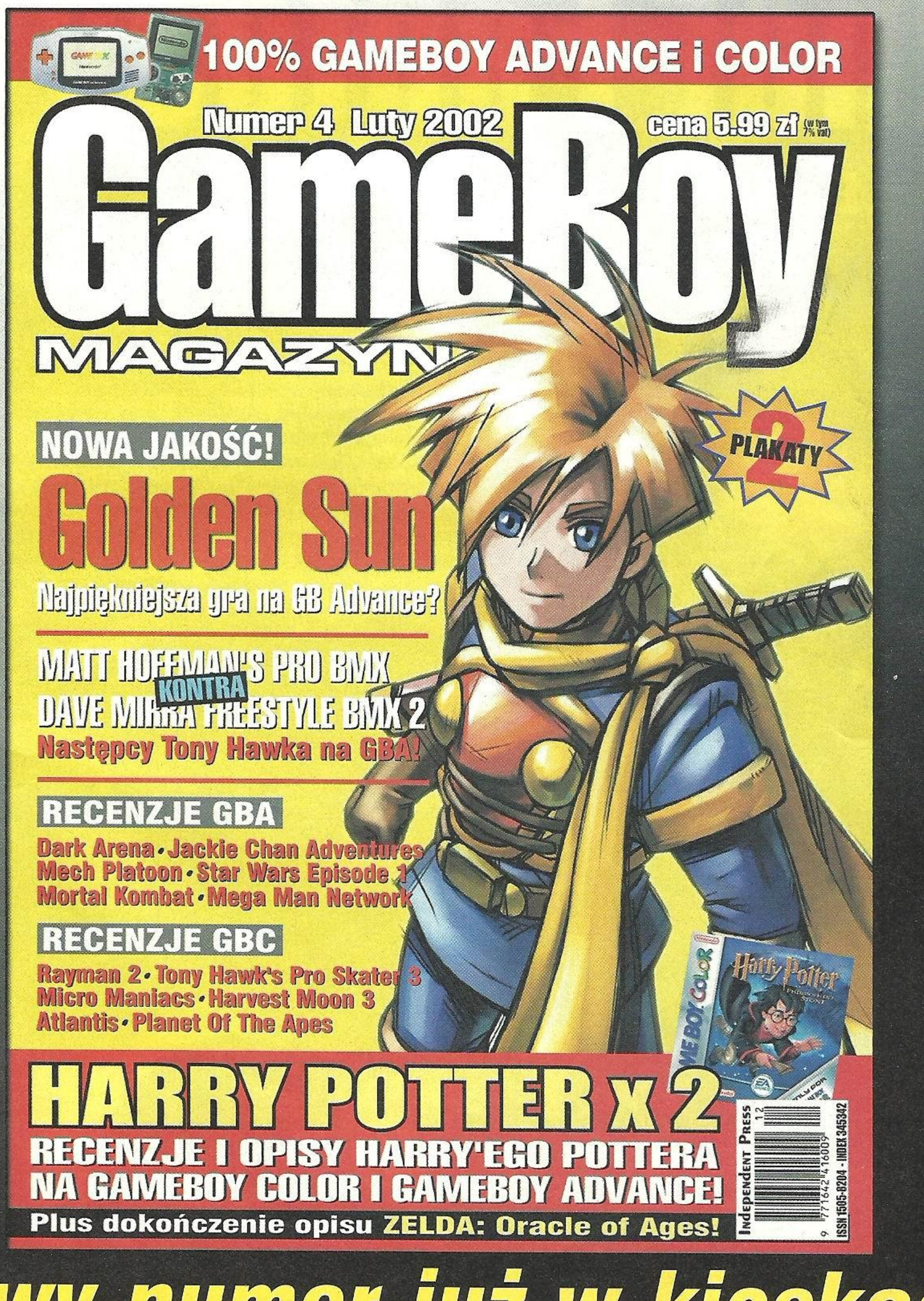
Tekken Advance

Golden Sun

Dark Arena

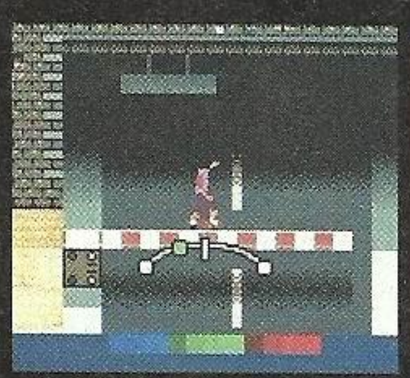
Mortal Kombat Advance

Star Wars Jedi Power Battles



nowy numer już w kioskach!

Rayman 2


Tony Hawk's Skater 3

Harvest Moon 3

Gremlins Unleashed

Extreme Ghostbusters

Micro Maniacs

miłość i blitzball według Square

Final Fantasy X

okiem Banana

Każdy Final ma swój motyw przewodni. W Final Fantasy X jest nim śmierć.

Dziesiąta część najdłuższej serii w historii gier video jest zdecydowanie najlepszą rzeczą, jaka przydarzyła się konsoli PlayStation 2 w drugim roku jej istnienia.

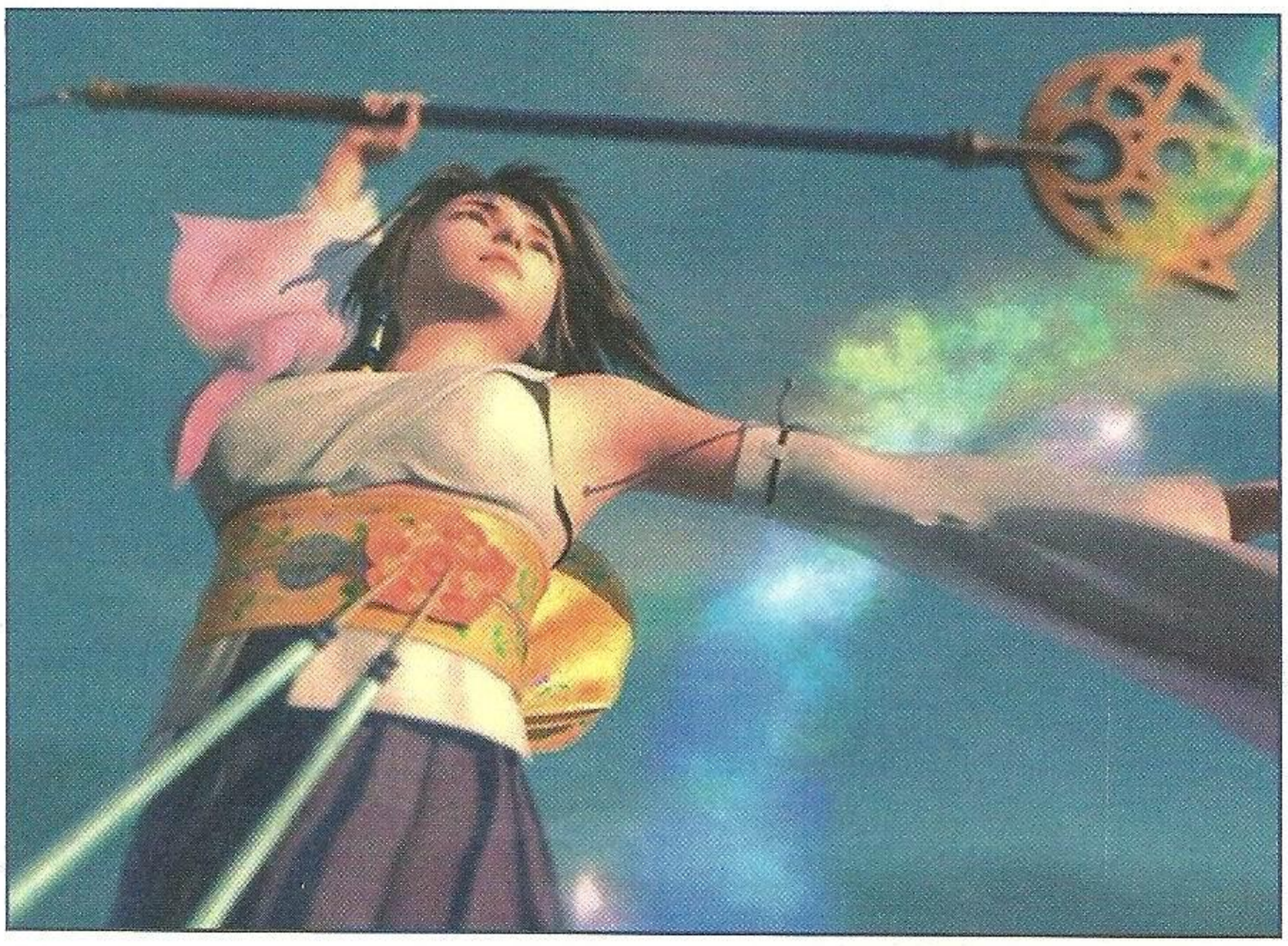
Po dziewiątym Finalu ogarnęło mnie przerażenie. Gra mająca stanowić podsumowanie ciągnącej się już przez kilkanaście lat serii okazała się garnkiem, w który autorzy wrzucili jeszcze więcej odniesień do starszych części niż dotychczas, niezbyt wciągającą i banalną fabułkę, na siłę karykaturalnych bohaterów oraz przypiętego ni w pięć ni w trzydzieści dziewięć finałowego bossa. I chociaż Vivi do dzisiaj wydaje mi się jedną z najfajniejszych postaci wykreowanych dla potrzeb gry video, to jednak reszta obsady - z nazbyt radosnym Zidane'm na czele - po prostu mi nie podeszła. Final Fantasy IX nie był godnym pożegnaniem Finala z erą trzydziestu dwóch bitów.

Kiedy po raz pierwszy ujrzałem w akcji Final Fantasy X, gdzie odziany w krótkie spodenki Tidus biegał sobie po średnio zaprojektowanym polu zacząłem obawiać się już na poważnie. Najpierw wpadka, bo w takich kategoriach rozpatruję FFIX, a teraz jakiś, nie przymierzając tpp? Co będzie dalej? Dlaczego tutaj się zatrzymywać, panie Sakaguchi?! Może z jedenastego finala zrobimy grę przeznaczoną tylko do gry w Internecie, z comiesięcznymi opłatami?!! To może od razu zrobimy jeszcze wersję pecetową?!!!

Na szczęście Final Fantasy X rozwiał wszystkie moje wątpliwości. Wzięty w kleszcze trzymane z jednej strony przez gostka z odstającymi uszami i ogonem, a z drugiej - przez grę mającą ewidentne zapędy everquestowe utrzymał się dzielnie i zaprezentował klasę, jakiej jeszcze seria Final Fantasy nie widziała. Dziesiątka jest po prostu najlepsza ze wszystkich dotychczasowych części serii.

I chociaż skonstruowana została na bazie tych samych pomysłów, które dobrze znamy z wcześniejszych gier, to jednak po raz kolejny zostały one zaserwowane w taki sposób, że się tego nie czuje. A raczej - wiemy, że to wciąż te same motywy, ale za każdym razem podawane są tak, jakby były całkowicie nowymi pomysłami.

Naturalnie najważniejsi są bohaterowie. Tidus jest pozytywny. Po raz pierwszy od niepamiętnych czasów mamy do czynienia z bohaterem radosnym, energicznym. Po prostu takim, jak trzeba. I chociaż zarówno Squalla jak i Clouda uważam za konkreciarzy, to jednak Tidus ma w sobie to coś, co każe go od razu polubić. Mówimy tu oczywiście o tej specyficznej więzi, która człowieka z padem w ręku wiąże z małym pikselowym ludkiem biegającym posłusznie po ekranie. Nic ponadto...



Jedną z podstawowych umiejętności Yuny jest odsyłanie dusz poległych osób. Jeżeli ktoś zginie i nie zostanie odesłany w specjalnym rytuale, błąka się po Spirze zamknięty w swoim ciele i staje się potworem.

Cała ekipa zebrana jest w jednym konkretnym celu. Yuna, jako świeżo upieczona summonerka wraz z dwójką strażników wyrusza na pielgrzymkę. Jej rolą jest odwiedzenie kilku świątyń, gdzie w specjalnym rytuale otrzymuje Aeony.

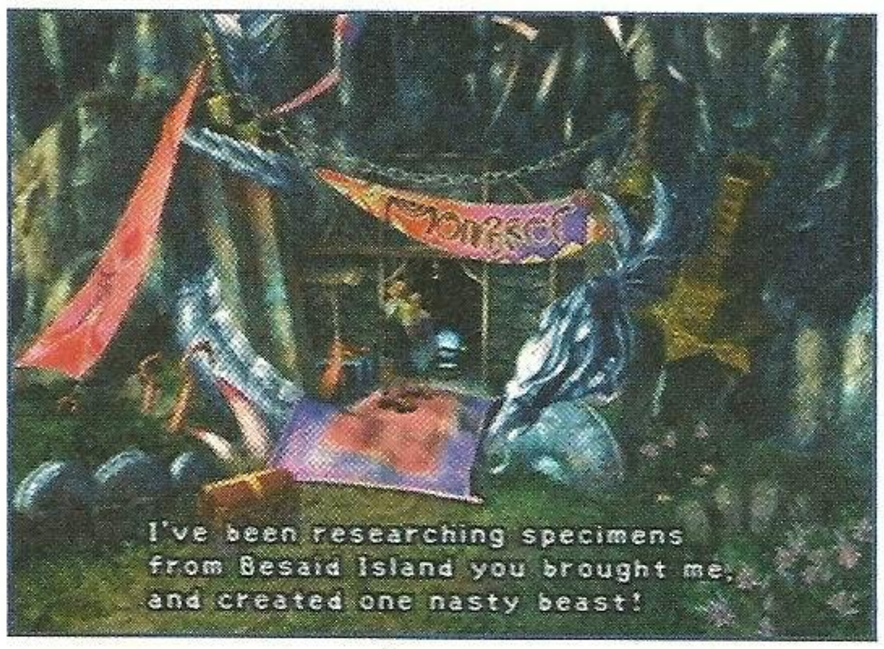
Ciekawym pomysłem jest przedstawiony w grze konflikt pomiędzy Tidusem oraz jego ojcem - Jechtem. Ma on niezwykle zaskakujące rozwinięcie.

Pozostałe postacie także są porządnie dopracowane. Niestety fabuła gry wiąże Tidusa z Yuną, w cieniu pozostawiając o wiele atrakcyjniejszą w moim mniemaniu Lulu, ale tak to już jest ze scenariuszami Finali. Trudno.

Na pierwszy ogień idzie więc Yuna. Ta dziewczyna jest po prostu za dobra. Pełna poświęcenia wyrusza na pielgrzymkę przez całą Spirę, aby zdobyć w końcu moc ostatniego Aeona, którego przyzwanie pozwoli jej pokonać złego Sina. Tak się jednak składa, że Sin prędzej czy później wraca więc robota summonerów takich jak Yuna to praca syzyfowa. Dziewczyna uważa jednak, że warto. Pokonanie, nawet tylko chwilowe, Sina zapewnia ludziom spokój. Spokój do czasu, kiedy gigantyczna bestia powraca by dalej niszczyć i zabijać.

Fajnym gościem jest Wakka. Prostolinijny, wierny zasadom Yevon blitzballer wnosi do gry trochę odprężenia. Ze swoją steinerowską naiwnością i oddaniem, zellowskim podejściem do życia i barretowskimi gabarytami stanowi typowe połączenie cech osobowości, które w serii obecne są od zawsze.

Świetny jest Auron. Noszący jedna rękę na temblaku i z nieodłączną



Z lewej: sklep, gdzie odsyłane są schwytane potwory. Z prawej - boss, do którego mamy dostęp po złapaniu wszystkich z jednego rejonu.

INTERNATIONAL?

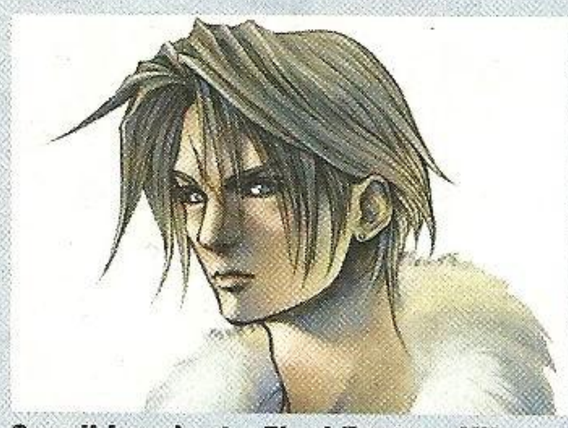
Final Fantasy International to tytuł gry, która właśnie została wydana w Japonii. Square doszło do wniosku, że sprzedaż 4 milionów egzemplarzy na całym świecie to za mało i postanowiło stworzyć remake swojego jeszcze świeżego Finalka. Rezultatem jest odrobinę zmieniona gra. Inaczej zaprojektowany jest Sphere Grid i wszystkie postacie zaczynają mniej więcej z tego samego miejsca. Poza tym pojawiła się opcja odwiedzenia poszczególnych świątyń (kiedy zbierze się już wszystkie Aeony), gdzie walczymy z wersjami Aeonów model „zły bliźniak". Heretic Aeons (bo tak się nazywają) są niezwykle groźne i trudne do pokonania. Ponadto w grze znajdzie się też potężny nowy boss - Dea Richter. Poza tym, oprócz płyty z grą, dostaniemy również dodatkową płytę DVD z piętnastominutowym epilogiem i zapowiedziami nowych tytułów Square.

KAŻDY Z CHŁOPAKÓW MIAŁ SWOJE PIĘĆ MINUT

Zapomnijmy o pierwszych sześciu finalach. Bohater składał się z kupki pikseli i nigdy tak naprawdę nie widzieliśmy jego twarzy na zbliżeniach. A pozostali czterej?

Cloud Strife - Final Fantasy VII

Po przygodach w FFVII znalazł chwilowe zatrudnienie w FF Tactics i Ehrgeiz. Dziś jest alkoholikiem z rozrzewnieniem wspominającym czasy, gdy był sławny.



Squall Leonhart - Final Fantasy VII

Gdy uratował świat, kariera stała przed nim otworem. Coś jednak nie zagrało. Ostatecznie wylądował w Hollywood, gdzie dubluje DiCaprio w scenach kaskaderskich.

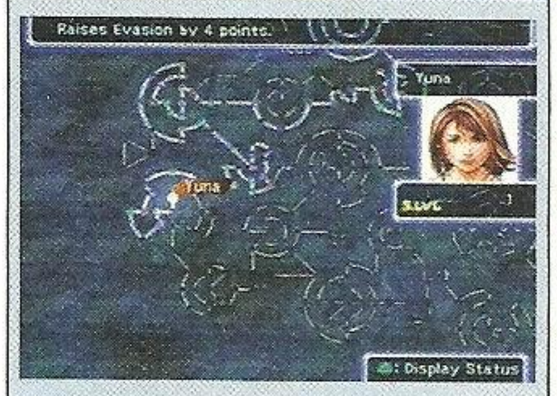
Zidane Tribal - Final Fantasy IX

Najmłodszy w tej ekipie. Zagrał w reklamówce Coca-Coli. Ostatnio widziano go w rezydencji Michaela Jacksona, gdzie mieszka w pokoju z szympansem mutanta.

Tidus - Final Fantasy X

Nowa, wschodząca gwiazda Squaresoftu. Niestety projektanci wyposażyli go w strój uniemożliwiający graczom identyfikowanie się z postacią. Coś za strata!

SPHERE GRID



To najciekawsza innowacja w historii Finala. Przypomina planszę do gry. I w zasadzie tym właśnie jest. Poruszając się po niej uczymy nasze postacie nowych umiejętności, podnosimy ich współczynniki szybkości, zręczności, siły ataku, obrony oraz żywotność i punkty magii. Jednym słowem - to my odpowiadamy za rozwój naszej postaci. Wszystko jest w naszych rękach.

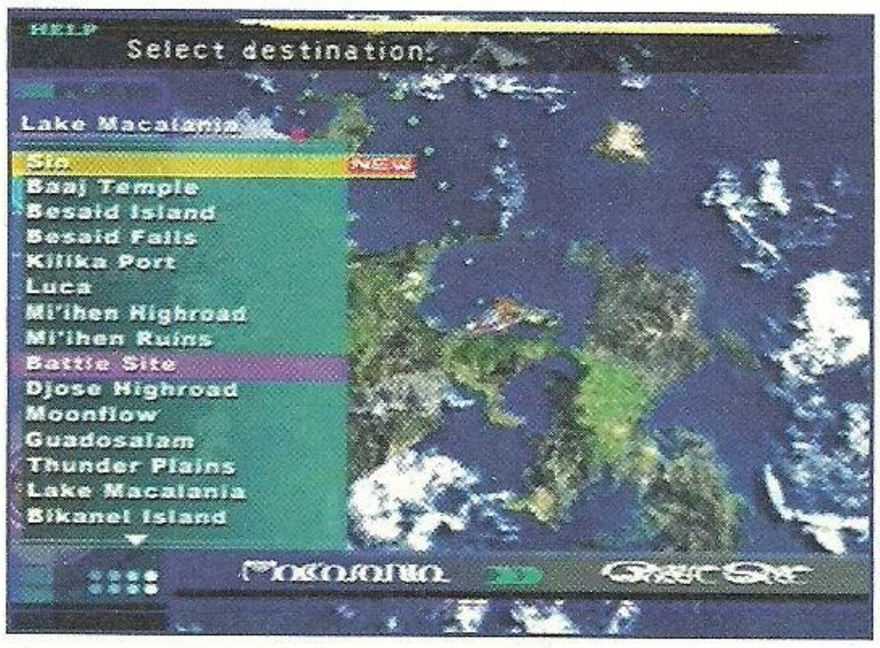
Poruszanie się po planszy umożliwiają poziomy sferowe. Zdobywa się je w standardowy sposób - poprzez wygrywane walki. W zamian za pokonanych wrogów oprócz punktów sferowych otrzymujemy też specjalne przedmioty. Umożliwiają one aktywowanie poszczególnych pól na planszy. Kiedy więc już nasza postać zdobędzie poziom sferowy w menu głównym, wchodzimy na planszę i przesuwamy się daną postacią o liczbę pól odpowiadającą aktualnemu poziomowi. Następnie, kiedy już znajdziemy się na polu sąsiadującym z takim, na którym jest interesująca nas cecha, aktywujemy go poprzez użycie specjalnej sfery.

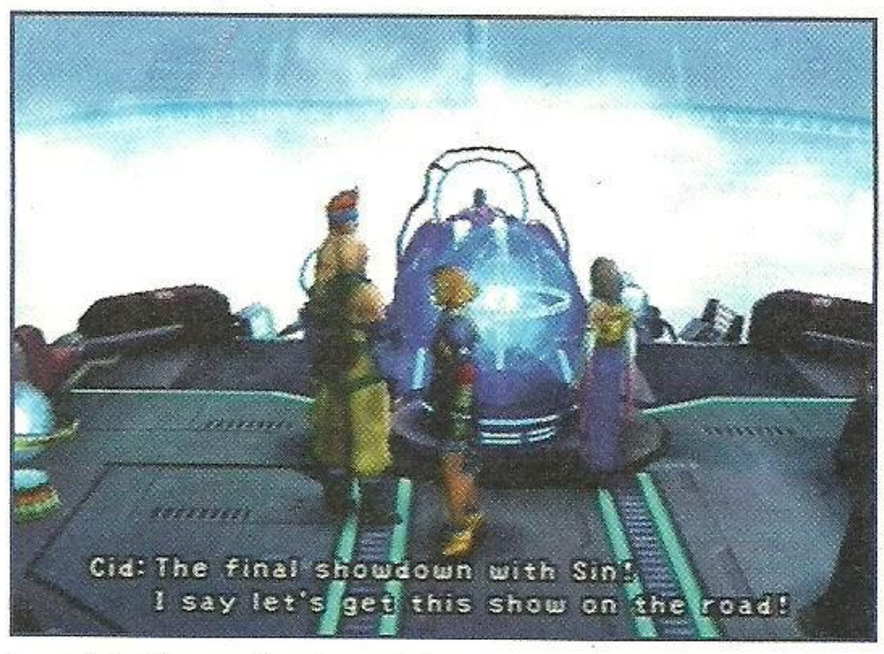
Wiem, wygląda to na cholernie trudne, ale w praktyce jest łatwe. Poruszamy się po planszy, aktywujemy pola i rozwijamy w ten sposób postać.

Wprowadzenie planszy pozwala na długofalowe planowanie rozwoju postaci. Jak widać plansza jest naprawdę rozległa i przejście całej jedną postacią jest niezwykle czasożerne. Tak więc należy zastanowić się, która z postaci będzie miała jaką funkcję w drużynie i następnie - zaplanować jej ścieżkę zdrowia.

Nie od samego początku można jednak hasać po całej planszy. Poszczególne jej segmenty oddzielone są od innych specjalnymi zamkami. A te z kolei można otworzyć po zdobyciu specjalnych sfer. Znaleźć jest je trudno - początkowo mają je tylko bossowie więc gra sugeruje pewien sposób rozwijania postaci. W końcu docieramy jednak do sytuacji, gdzie sfery otwierające zamki są już łatwiej dostępne.

Planszę zaprojektowano w niezwykle przemyślany sposób i uważam, że jej wprowadzenie było doskonałym pomysłem. Daje niespotykaną kontrolę - niezłe uczucie.





Tym razem statkiem podróżujemy wskazując interesujący nas cel boku ekranu listy. Nie ma więc sterowania na trójwymiarowej mapie.

butelką przy pasie stanowi uosobienie cech ronina - bezpańskiego samuraja. Auron to najbardziej mentorska postać w dziejach Finala. Jego chłodną, opanowaną postawę podkreśla doskonale podłożony, chropowaty głos lektora. Do jego posłuchania zapraszam wszelkich przeciwników podkładania głosu w Finnalu - o ile w ogóle tacy są. Auron wprowadza gracza w świat Spiry. Tidus jest tu nowy - podobnie jak osoba trzymająca w ręku pada i to odziany w czerwony płaszcz strażnik za rękę wprowadza nas w realia.

Lulu to postać zainspirowana moją ulubioną finalową panią, czyli Edeą. Ciemnowłosa, seksowna i nieprzystępna sprawia zarazem wrażenie starszej i bardziej dojrzałej od czarodziejki znanej z FFVIII. Ubolewam jednak nad tym, że jej sylwetka została namalowana w nieco zbyt uproszczony sposób, a jej problemy są schematyczne. Standardowo w Finalu każda z postaci musi mieć swoje pięć minut - co z reguły sprowadza się do walki z jakimś przeciwnikiem z przeszłości danej postaci. Mimo to, uważam Lulu za jedną z ciekawszych ról żeńskich w dziejach serii.

Pierwowzór Kimahri'ego to oczywiście Red XIII, postawiony na dwóch łapach i maźnięty na niebiesko. Ten, a jakże, nobliwy i szlachetny wojownik nie odzywa się ani razu przez dobre 10-15 pierwszych godzin. Tym samym trzeba przyznać, że pan lektor wcielający się w role zarówno Wakki jak i Kimahrie'go właściwie nie miał szczególnie trudnego zadania. Aha - mnie Kimahri nieodłącznie kojarzy się z przedstawicielami rasy Kilratki z Wing Commandera. No i frapujący jest ten ułamany róg na czole. Szkoda, że wyjaśnienie przyczyny jego braku jest dosyć banalne.

No i pozostała Rikku. Ładna, typowo japońska dziewczynka jest chyba najmniej zmiksowaną postacią. To w zasadzie wierna kopia Yuffie z małą domieszką Selphie i Eiko. Rikku jest typowo złodziejkowatą postacią, chociaż oczywiście można ją też pokierować inaczej. Sympatyczna, wesoła i radosna wydaje się o wiele bardziej naturalną partnerką dla Tidusa niż poważna i trochę smutna Yuna, ale... Scenarzyści widzieli rzecz inaczej.

Religia

Po raz kolejny w ostry sposób pokazana została sprawa religii. Na Spirze wyznaje się Yevon. W grę wchodzi też konflikt pomiędzy wyznawcami Yevonu, a ludźmi ze szczepu Al Bhed. Yevonici nienawidzą Al Bhedowców za porzucenie wspólnego dotąd światopoglądu i używanie zakazanych przez Yevon maszyn. Brzmi to dosyć znajomo - wystarczy włączyć jakikolwiek program informacyjny, żeby przekonać się do czego nawiązują autorzy. Do tej pory chyba tylko w Final Fantasy Tactics tak ostro potraktowano dogmaty wiary stworzonej de facto tylko do sterowanie umysłami ludzi. Scenarzyści bezkompromisowo napiętnowali wszelkie przejawy fanatyzmu religijnego i jego skutki. Dewotom też się dostało. I słusznie.

Rola postaci w grze

Cała nasza drużyna zebrana została w jednym konkretnym celu. Yuna, jako świeżo upieczona summonerka wraz z dwójką strażników wyrusza na pielgrzymkę. Ma odwiedzić kilka świątyń, gdzie w specjalnym rytuale otrzymuje Aeony. Wakka i Lulu to od początku gry strażnicy gotowi oddać życie za swojego summonera. W trakcie zabawy orszak Yuny zwiększa się znacznie - do siedmiu osób. Jedynym zadaniem strażników jest chronienie dziewczyny przed występującymi wszędzie potworami. Po Spirze podróżuje

Oto pierwszy skład Besaid Aurochs - drużyny Wakki, do której dołącza Tidus. Szybko jednak przekonujemy się, że Aurochowie sa niesamowicie ciency i podmieniamy ich na innych zawodników, kiedy się tylko da. Ich jedyna zleta to to, że są tańsi niż inni zawodnicy.

A LICZBĄ TĄ JEST SIEDEM

Siedmiu samurajów, siedmiu wspaniałych... Przed Wami siedmioro bohaterów Final Fantasy XI oraz kilka słów o ich wdziankach.

Tidus

Asymetryczne spodnie nadają mu intrygującego wyglądu. Do tego Tidus nosi czarne skarpetki i ma fachowe, żółte buty do kostek. Fajna bluza z kapturkiem!

Yuna

Klasyczna, prosta spódnica z niebieskiego materiału trochę postarza nasza summonerkę. Dzieczyna ma też skromną koszulkę i superanckie rękawy.

Auron

Przyciemniane okulary i fachowy, czerwony płaszcz nadają Auronowi bardzo chłodnego wyglądu. Ale koleś, który cały czas ma u boku flaszkę po prostu nie mógł byc kiepski.

Kimahri

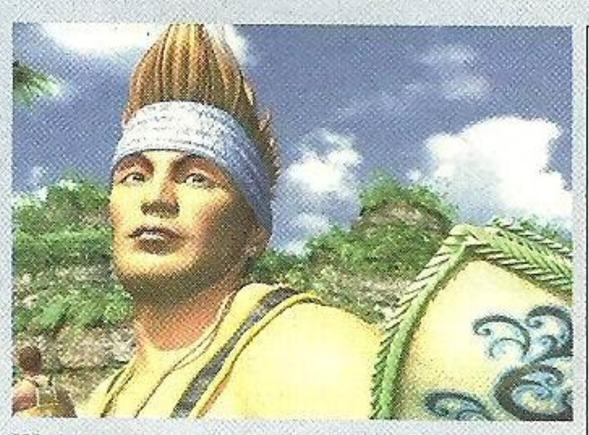
Kimahri ma złamany róg i jest siwy. Nie sprawia to może szczególnie ciekawego wrażenia, ale i tak jest twardy. Ma łańcuchy, warkoczyki i w ogóle jest prawie nagi.

Rikku

Model ładnej i zgrabnej Japoneczki. Jasne włoski dobrze współgrają z czerwoną koszulką. Rikku ma też okularki do pływania i krótkie spodenki. Ładna jest.

Lulu

Ta piękność odziana jest w skomplikowana kombinację płaszcza i spódnicy zrobionej se skórzanych pasów. Do tego fioiletowy makijaż i taki sam lakier. Pycha!



Wakka

Trochę pedrylska opaska i całkiem imponująca fryzura. Do tego kiepski , strasznie szeroki pas, żółte pantalony i szelki. Pierwsze skojarzenie? Klaun.

Po raz kolejny w ostry sposób pokazana została sprawa religii. Na Spirze wyznaje się Yevon. W grę wchodzi też konflikt pomiędzy wyznawcami Yevonu, a ludźmi ze szczepu Al Bhed.

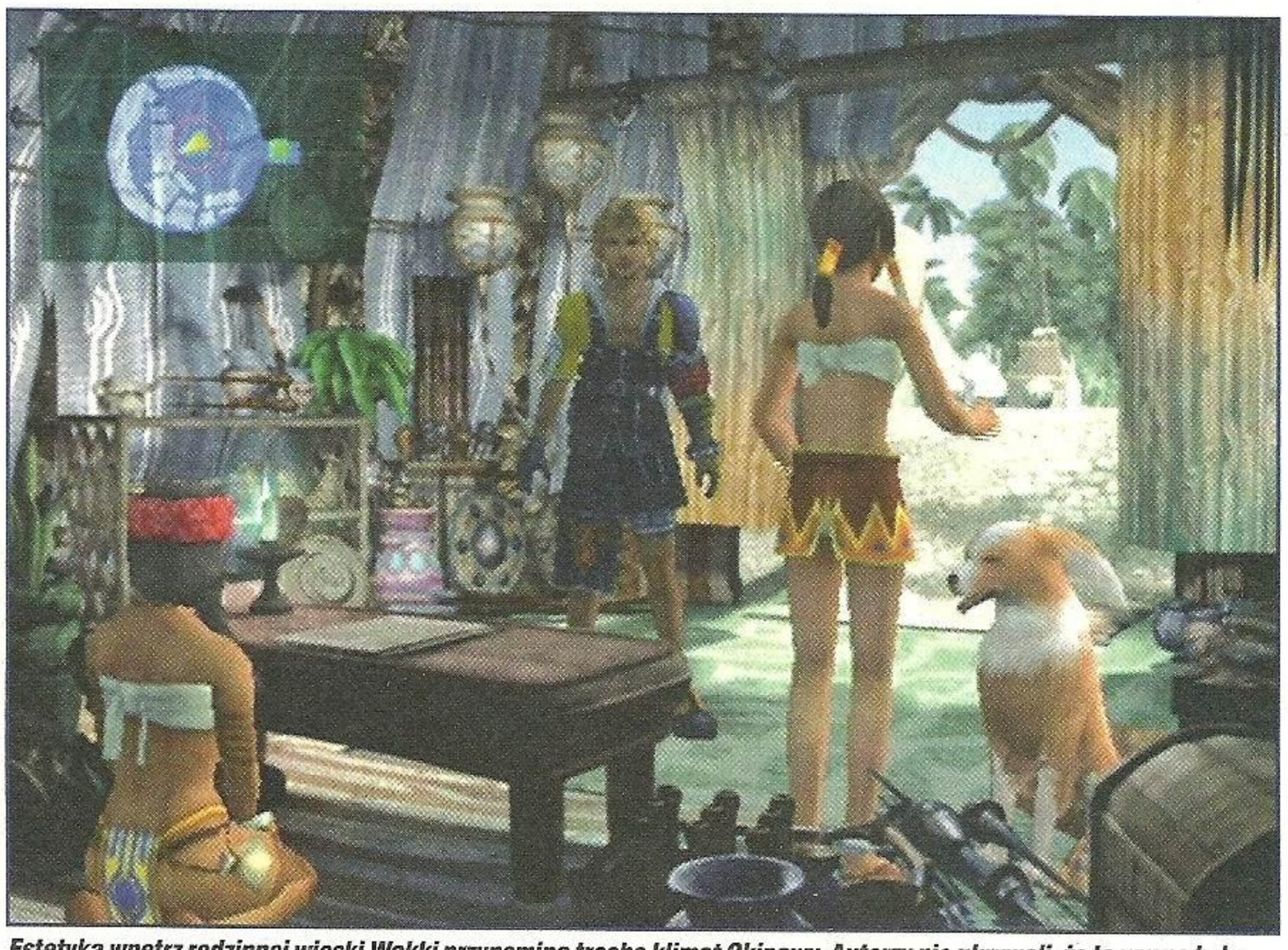
jeszcze kilkoro summonerów wraz ze swoimi strażnikami, Część z nich jest nastawiona do Yuny przyjaźnie - część nieco mniej. Tidus trafia na Spirę w efekcie jakiegoś niezrozumiałego splotu wydarzeń. Chłopak nie wie o tym świecie absolutnie nic. Pochodzi z Zanarkand - technologicznie zaawansowanego miasta. Kiedy więc dowiaduje się, że na Spirze istnieje kraina o tej samej nazwie pragnie się tam wybrać. Problem polega na tym, że Zanarkand na Spirze to zaledwie ruiny po niegdyś wielkim i potężnym mieście. Tak więc Tidus zostaje włączony do ekipy Yuny aby dotrzeć do Zanarkandu. Który, tak się składa, jest po drodze. Czy chłopak przeniósł się w czasie? Czy jego Zanarkand i ten drugi Zanarkand to to samo miejsce?

Walki

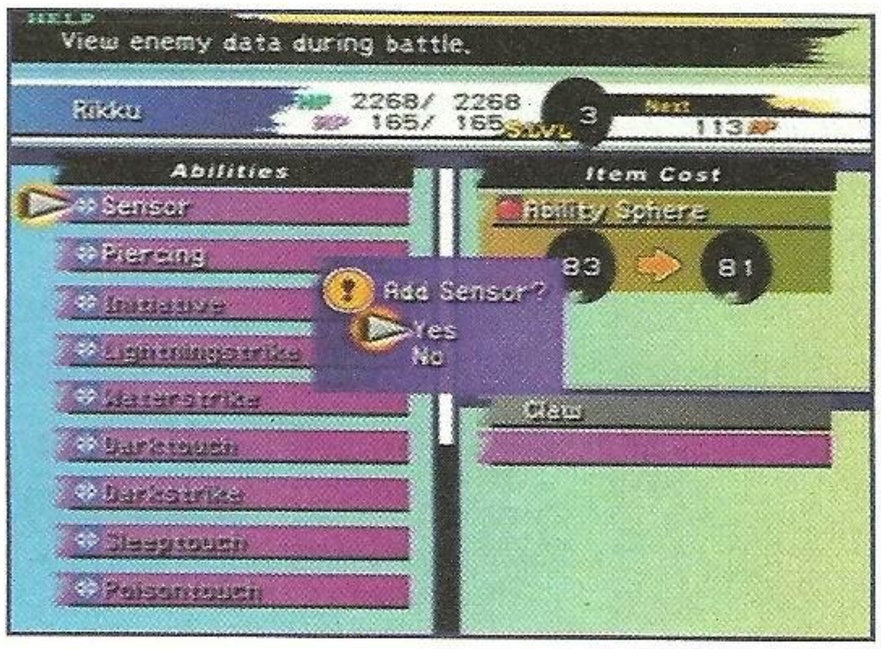
„Jest tak samo, ale inaczej". Przede wszystkim wracają umiejętności. Teraz jednak nie ma tak, że każdy dysponuje innym wachlarzem umiejętności. Wręcz przeciwnie. Wszystko zależy od tego, jak pokierujemy krokami danej postaci na Sphere Gridzie. W trakcie walki mamy dostęp do podstawowych komend znanych z poprzednich części. Atak - to wszyscy znamy. Potem następują kolejne czynności z uwzględnieniem specjalnych cech każdej z postaci. Atak magią, czary lecznicze, kradzież, próba przekupstwa - standard. Pojawiły się jednak ciekawe nowe akcje. Otóż podczas kilku szczególnych bitew pojawiają się dodatkowe komendy, rozwijane w lewym podmenu (rozwija się je poprzez naciśnięcie w lewo w menu).

Można podzielić je na trzy różne zestawy. Pierwsze: to specjalne czynności. Na przykład podczas walk na latającym statku Tidus oraz Rikku mogą nakazać pilotowi zbliżenie się do lub oddalenie od przeciwnika. Kiedy statek jest oddalony, postacie z bronią białą nie mogą atakować, ale też co potężniejsze ataki wroga nas nie dosięgają. Ponadto, statek uzbrojony jest w wyrzutnie rakiet. Kiedy statek jest oddalony od celu, kapitan co rundę odpala salwę pocisków (w sumie może ich odpalić trzy i kończy mu się amunicja). Może nie zadają one bardzo dotkliwych obrażeń, ale przeciwnik je odczuwa.

Na górze widzimy bohaterów stojących na pokładzie statku powietrznego. Potem - przemierzanie mapy, a na dole - chocobos!



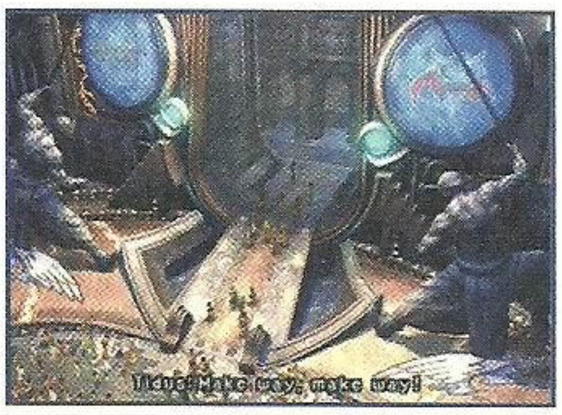
Estetyka wnętrz rodzinnej wioski Wakki przypomina trochę klimat Okinawy. Autorzy nie ukrywali, że ta wyspa była jedną z licznych inspiracji służących przygotowaniu ciekawych i oryginalnych lokacji.



Broniom można dodawać nowe atrybuty.

Ifrit występuje przyodziany w trochę lewe bransolety i długi sznur cieniutkich koralików. No nie wiem, ale bardzo, ale to bardzo nie chciałbym, aby w następnej części Ifrit wyskoczył na przykład w stringach...

Jedna z najpiękniejszych postaci kobiecych w grze - Shiva.

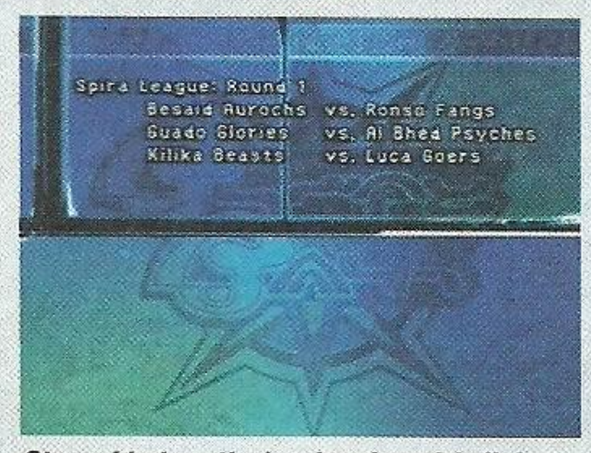


Drugi rodzaj komend to opcja dialogu. Podczas walk z nielicznymi przeciwnikami ważnymi dla fabuły, postacie zainteresowanych bohaterów mają możliwość rozmawiania z wrogiem. Rozmowa taka poprawia niektóre statystyki - na przykład szybkość Tidusa albo obronę magiczną Yuny.
Wreszcie trzeci rodzaj to overdrive'y. Czyli - rozbudowane limit breaki. Ale o tym więcej w stosownym dziale.
Podczas walk można także zmieniać broń i pancerz. Jest to o tyle istotne, że niektóre potwory są odporne na jeden lub kilka rodzajów żywiołów (są cztery: woda, błyskawica, ogień i lód).

Dlatego warto jest czasami przebrać się tracąc atak, aby w ponownej turze móc konkretnie przyładować wrogowi.
Element wymiany postaci z drużyny to rozsądny dodatek. Nie został jednak zachwiany balans - walki nie należą do najłatwiejszych nawet pomimo możliwości wymieniania rannych postaci na biegu. Wnosi to nowy element strategii do gry. Poza tym na ekranie widoczny jest wskaźnik kolejności, w jakiej będą się poruszać wszystkie biorące w walce postacie - zarówno bohaterowie jak i potwory. Pozwala to starannie planować kolejne posunięcia.
Oprócz standardowych walk oraz walk z bossami jest jeszcze fajny tryb walki z napotykanymi wcześniej wrogami. Po zakupieniu specjalnych broni dla postaci możemy łapać pokonane potwory zabijając je przy pomocy tego oręża. Złapane potwory automatycznie trafiają do specjalnego sklepu, gdzie następnie możemy sobie z nimi powalczyć. To jeszcze nic, ale po schwytaniu wszystkich potworów z danego regionu sklepikarz przygotowuje (krzyżuje) je i organizuje bardzo konkretnych bossów, którzy poziomem trudności przypominają trochę Weapony z FFVII. To fajny dodatek. Nieobowiązkowe, ale i tak każdy posiadacz Finala będzie chciał się z nimi zmierzyć.

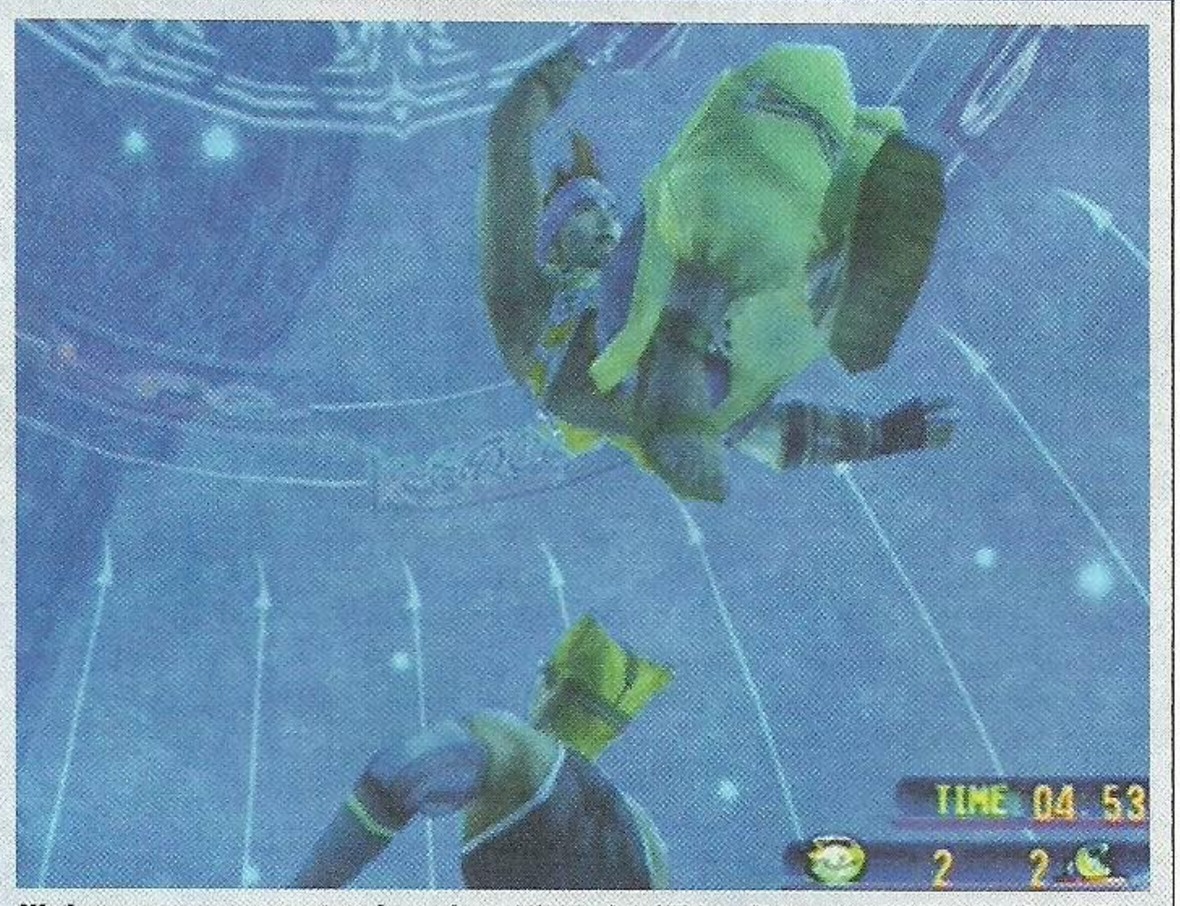
BLITZBALL

Z ulgą powitałem odejście od Tetra Mastera i innych karcianek na rzecz prawdziwej mini-gry w grze. Blitzball, bo o tym mowa, to całkiem wciągająca, a przy okazji przydatna ucieczka od problemów ratowania świata. Oprócz początkowego, cholernie trudnego, ale dającego się wygrać meczu, w Blitzball gramy, kiedy chcemy. Możliwość wzięcia udziału w lidze czy turnieju pojawia się za każdym razem, gdy natrafiamy na save point służący jak widać zarówno jako miejsce odnowienia sił wszystkich członków zespołu, jak też „ożywiacz" padniętych Aeonów, punkt kontaktowy do grania z Blitzball oraz przystanek dla statku powietrznego.
Granie ma jednak sens jedynie wtedy, gdy mamy dostęp do latającego statku. Pozwala on na swobodne przemieszczania się po całej mapie świata, a co za tym idzie na werbowanie coraz to lepszych zawodników.
W zabawie bierze udział sześciu graczy - bramkarz, dwóch obrońców, center i dwóch napastników. Zasady są proste: trzeba wrzucić piłkę do bramki przeciwnika. Szalenie wciągające!



Oto rozkład spotkań w danej rundzie ligi blitzballa. Oprócz trybu ligi jest też puchar, a także mecz treningowy - w tym ostatnim zawodnicy nie zyskują doświadczenia.

Nowych zawodników rekrutujemy spośród mieszkańców Spiry (sprawdzamy czy grają w blitzball rozmawiając z nimi przy pomocy kwadratu - tak jak o karty pytało się ludzi w FFVIII).
Blitzball rozgrywany jest w wielkim, kulistym basenie. Zawodnicy mogą podawać piłkę między sobą, strzelać na bramkę oraz używać specjalnych umiejętności. Poza tym, wraz z wykonywanymi akcjami rośnie poziom doświadczenia graczy. Ich umiejętności



W pierwszym meczu występują zarówno Wakka jak i Tidus. Potem trzeba Wakkę "kupić".

nie przekładają się na te w normalnej grze (w drużynie może grać zarówno Wakka jak i Tidus) - statystyki blitzballowe funkcjonują tylko w odniesieniu do blitzballa właśnie.

Mecze są ciekawe i niezbyt łatwe. Wiele zależy od drużyny, z którą gramy. Jedna drużyna ma wytrzymałych zawodników, inna - szybkich, jeszcze inna - dobrych ansjperów itd.
O powodzeniu każdej akcji, decydują współczynniki. Czy piłka trafi do adresata, czy bramkarz obroni strzał, czy uda się odebrać piłkę itd. W pewnym sensie przypomina to więc Tetra Mastera, tym bardziej, że przy podliczaniu wartości liczbowych pojawia się też czynnik losowy. Tak więc zawodnik o ataku 10 raz odbierze piłkę obrońcy z wytrzymałością 10, a innym razem mu się to nie uda.

Z lewej strony - zmasowana obrona Aurochów. Środek - Tidus właśnie załadował kolajną siatę. Z prawej - drużyna Ronzo rozwalona!

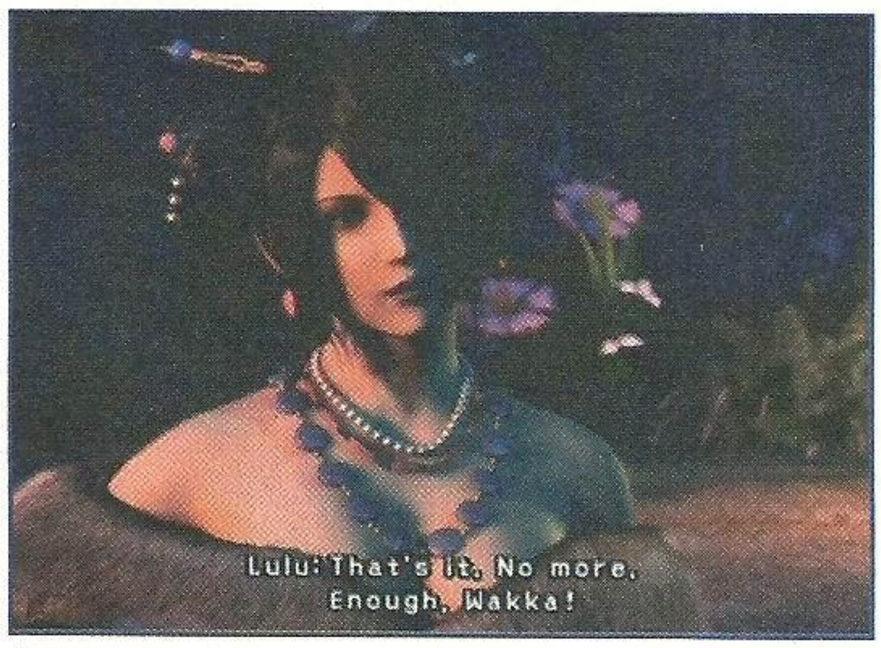
Z lewej strony - Shiva wykonuje swój specjalny atak. Z kolei z prawej strony cholernie potężny Overdrive Bahamuta.

Overdrive

I w tej dziedzinie zaszła spora zmiana. Na początku wydaje się, że sprawa została żywcem przeniesiona z części siódmej. A jednak tak nie jest. Otóż z czasem okazuje się, że to od nas zależy kiedy wskaźnik overdrive'a będzie się napełniał.
Tryb overdrive'a ustawiamy w menu głównym. Na początku mamy opcję Stoic - oznacza to, że wskaźnik będzie napełniał się, kiedy dana postać będzie otrzymywała obrażenia. Z czasem jednak okazuje się, że możemy ustawić także inne tryby. Wskaźnik może napełniać się kiedy obrażenia otrzymuje inna postać (tryb Comrade), kiedy czarami podleczymy inną postać (tryb Healer), kiedy zwyciężymy w walce (tryb Victor), kiedy zabijemy jakiegoś potwora (tryb Slayer) itd. Oznacza to, że w zasadzie często zmuszeni jesteśmy żonglować trybami. Podróżując przez tereny, na których występują silne potwory - sensowne jest ustawienie Stoic albo Ally, z kolei w miejscach, w których występują słabiaki wrzucamy sobie Slayera i pasek rośnie szybciutko. Rozwiązanie ciekawe i stanowi fajną odmianę. W trybie overdrive używamy różnych finiszerów. U Aurona należy szybko wstukać kombinację przycisków wyświetloną na ekranie, przy OD Tidusa należy wcisnąć przycisk w odpowiednim momencie (wskaźnik lata po ekranie i trzeba go dobrze uchwycić), do OD Lulu należy kręcić szybko prawą gałką analoga, a przy tym Wakki gramy w jednorękiego bandytę próbując złapać trzy figury tego samego koloru. Kimahri podczas OD używa niebieskiej magii czyli czarów wyssanych od niektórych przeciwników, a Yuna przyzywa Aeony z napełnionym od razu wskaźnikiem OD.

Aeony

Nieuniknione było wprowadzenie tych sympatycznych bestii, które ewoluują tylko z nazwy (były już Esperami, Summonami, potem Guardian Force'ami).
Zmieniła się jednak metoda ich przyzywania. Otóż kiedy tylko pojawiają się na zaproszenie summonera (w tej roli Yuna), to podmieniają nam ludzi z drużyny. Oczywiście wezwać można tylko jednego Aeona i nie można wtedy sterować żadną inną postacią. W czasie walki okazuje się, iż moc Aeonów jest wystarczająca do pokonania co mniejszych bestii, ale nie wystarcza na większych i potężniejszych bydlaków. Aeony mają do dyspozycji normalne ataki fizyczne, specjalne ataki bazujące na mocy żywiołów, czary oraz overdrive'y. Te ostatnie są niezwykle potężne, a ich pasek napełnia się zarówno pod wpływem obrażeń zadawanych jak i otrzymywanych. Jeżeli Aeon zostaje pokonany i żywotność spadnie mu do zera trzeba zaczekać do save pointu - tam się ożywiają. Aeony zdobywamy w świątyniach, które w czasie swojej pielgrzymki odwiedza Yuna. Kilka z nich jest ukrytych, ale podstawowe odnajdujemy po prostu grając. Są tu między innymi Bahamut, Ifrit i Shiva, pojawił się też skrzydlaty Valefor, rumak Ixion, siostry Magus oraz Anima. Najciekawszy jest Yojimbo (skojarzenia ze „Strażą przyboczną" Kurosawy i jej późniejszą, nieudolną przeróbką w postaci „Ostatniego sprawiedliwego" z Bruce'm Willisem jak najbardziej na miejscu) - najpierw trzeba mu zapłacić żeby zechciał zaoferować swe usługi blisko 300 000 gil, a dopiero potem osobno płacić mu za każdy atak już w trakcie gry.



Final Fantasy X nie redefiniuje dotychczasowego modelu świata, ale jest pierwszym tak poważnym odejściem od sprawdzonej formuły, której kształt ostatnio nadał Final Fantasy VII.

A więc?

Final Fantasy X nie redefiniuje dotychczasowego modelu świata, ale jest pierwszym tak poważnym odejściem od sprawdzonej formuły, której kształt ostatnio nadał Final Fantasy VII.
Przejście w trzeci wymiar i zastosowanie lektorów odświeżyły nieco wizerunek serii, gra została też bardzo rozbudowana i zapewnia rozrywkę na kilkadziesiąt godzin. Gdzieś tak między 60 a 70.
Nadchodzące Final Fantasy XI uważam za chybiony pomysł, więc graczom uwielbiającym stare, dobre Finale radzę naprawdę dobrze zapoznać się z dziesiątką. Na następną prawdziwą kontynuację będzie trzeba poczekać kilka lat.
Na razie jednak czekamy na premierę w Europie, która - być może - nastapi już w maju. Warto czekać.

Śtuki w Finalu. Z lewej strony - ciemnowłosa piękność odziana w skórę i futerko czyli Lulu. Obok niej Yuna o jednym niebieskim i jednym zielonym oku. Też ładna, ale brakuje jej tego czegoś...

CO DALEJ?

Wielkimi krokami zbliża się premiera najnowszej gry Sakaguchiego - FINAL FANTASY XI. Każdy ma prawo do własnego zdania na jej temat. Mnie osobiście się nie podoba, ale nie musicie się ze mną zgadzać. Gra wkroczyła właśnie w etap beta testów w Japonii. Gracze od początku będą mieli dostęp do klas postaci i do wyboru: białego maga, czerwonego maga, złodzieja, mnicha lub wojownika. Profesja to jedno. Poza tym zdecydujemy się też na jedną z pięciu ras - ludzi (Humes), elfów (Elvarns), hobbitowate koszmarki (Tarutaru), kotopodobne amazonki (Misura) oraz gorylowatych drabów (Garuga). Dwie ostatnie rasy są jednopłciowe (Misura - tylko kobiety, Garuga - tylko mężczyźni). W grze nie będzie przypadkowych spotkań z potworami, a starcia będą miały charakter mniej klikalny niż dajmy na to Phantasy Star Online czy Diablo. Zamiast tego nasza postać będzie przez cały czas atakować, o ile nie wydamy jej innego rozkazu z małego menu (użycie przedmiotu, magia, umiejętności specjalne, obrona).

Jeżeli ktoś jeszcze nie zaraził się moją niechęcią wobec najbliższego Finala, to niech sprawdzi tego miluśkiego bohatera rasy Tarutaru. Bez komentarza.

Dreamcast

szkoła przetrwania imienia zdesperowanego gracza

Dream był świeży, gry wyglądały ładniej niż na PSX, no i były na nim: Soul Calibur i Resident Evil: Code Veronica. Nic nie zapowiadało wrednej akcji Segi. Zbierałeś kasę, kupiłeś, cieszyłeś się przez kilka miesięcy. Aż tu nagle... Trach! Sega wyskakuje z wózka z napisem Dreamcast. A kasy na nową konsolę brak. Zęby zgrzytają ze złości.
Nie rozpaczaj. A raczej przestań. Na pewno ominąłeś przynajmniej kilka gier, które dadzą radość przez najbliższe miesiące mozolnego zbierania floty na konsolę nowej generacji. Zapraszamy do Dreamcastowej Szkoły Przetrwania.

Przez ponad dwa lata zrecenzowaliśmy w Neo Plus dokładnie 177 gier na Dreamcasta. To całkiem pokaźna biblioteka, a zważywszy na fakt, iż DC ma lepszą średnią ocen niż PSOne, jest w czym wybierać.

Mordobicia

Tym szerokim pojęciem opisaliśmy wszystkie gry, w których najogólniej mówiąc chodzi o dokopanie przeciwnikowi. Znalazły się tu bijatyki 2D, 3D, te chodzone i te bardziej symulacyjne, lub czysto zabawowe. Każdy znajdzie tu coś miłego. Wszyscy fani tego gatunku mają chyba w swej kolekcji takie gry jak : Soul Calibur, Dead or Alive 2 czy Marvel vs. Capcom 1 i 2, ale... Czy przypadkiem nie przegapiliście innych bardzo dobrych tytułów? Na pewno warto polecić: Ready 2 Rumble 2 (boks na wesoło), Power Stone 2 (arcade'owa sieka dla czterech), Ultimate Fighting Championship (symulator walki), Street Fighter III Third Strike (klasyczne 2D), Capcom vs. SNK (klasyczne 2D), Project Justice (mordobice 3D Capcom style), Last Blade 2 (2D - SNK style), Fatal Fury Mark of the Wolves (kolejny świetny 2D fighter od SNK), Gulity Gear X (klasyczny fighter 2D ale to nie jest SNK czy Capcom) czy Sword of Berserk (ostra chodzona sieczka w 3D) i Zombie Revenge (jak wyżej). Albo Spawn i Heavy Metal Geomatrix (multiplayerowa jatka na arenach). Dla fanów wrestlingu znalazła się tylko jedna gra i to nie najwyższej jakości - WFF Royal Rumble, choć zabawa dla czterech graczy jednocześnie jest niezła.

Wyścigi

Do tej kategorii weszły wszystkie gry, w których ścigamy się różnymi pojazdami. Do klasyki gatunku na DC należą takie tytuły jak: Ferrari F355 Challenge, Metropolis Street Racer czy Test Drive Le Mans. Nie można jednak zapomnieć o takich grach jak: Sega Rally 2 (stara ale jara), Speed Devils (szalone wyścigi), Formula 1 WGP (najlepsze wyścigi Formuły 1 na DC), Vanishing Point (w stylu Ridge Racera), Sega GT (Gran Turismo na DC), Looney Tunes Space Race (super wyścig kartów) czy Daytona USA (klasyka arcade'u na DC). Fajowy jest Super Runabout 2 (punkty za kraksy). Do futuracerów zaliczamy Pod Speedzone i Trickstyle.

Survival Horror

Chyba nie potrzeba nic wyjaśniać - zombiaki, mutanci, dinozaury i Ty, sam jak palec. Jeżeli grałeś już w Resident Evil: Code Veronica, Resident Evil 2 i Resident Evil 3, a znów chcesz się bać, to popatrz, a może znajdziesz tu coś dla siebie: IIIbleed, Carrier, Dino Crisis czy w ostateczności stareńki Blue Stinger.

Platformówki

Najlepszymi platformówkami są obie części Sonic Adventure i Rayman 2, ale nie można zapomnieć o dwóch innych ważnych i dobrych grach z tego gatunku: Fur Fighters oraz o przygodach sympatycznego kangura w Kao The Kangaroo (Polska!!!). Na końcu sięgnijcie po Toy Story 2 i Buzz Lightyear of Space Command.

Sportowe

Tutaj znajdziecie wszystkie gry kojarzące się w jakikolwiek sposób ze sportem. Wymienimy tu zarówno zwykłe dyscypliny jaki i sporty ekstremalne czy klubowe jak bilard.
Zacznijmy od piłki nożnej: niestety nie znalazło się nic godnego uwagi (najwyższa ocena dla piłki nożnej to 6 - shame on you Sega!). Koszykówka: dużo lepiej, takie tytuły jak NBA 2K, 2K1 i 2K2 robią wrażenie - mocarne produkcje. Teraz czas na odrobinę sportów ekstremalnych - wszystkie gry polegające na jeżdżeniu na deskorolce, szusowaniu na snowboardzie i tym podobne. Jest tego sporo i to w dobrej jakości, najlepsze to oczywiście obie części Tony'ego Hawka i Jet Grind Radio, ale nie zapominajcie o - Trickstyle (deskolotka przyszłości), Snow Surfers (to jest oczywiście snowboard) czy dwóch nienajgorszych BMX'ach - Dave Mirra Freestyle BMX i Matt Hoffman Pro BMX. Na DC pojawił się też surfing - Championship Surfer. Teraz coś innego - dwie gry kultywujące tradycje mashowania po klawiszach, obie wydane przy okazji olimpiady w Sydney - Virtua Athlete 2K i Sydney 2000. Fani hokeja też znajdą chłodny zakątek na DC: NHL 2K - gra może i stara, ale jara. Tenis reprezentowany jest na DC przez dwie tylko produkcje, ale za to jakie! Dwie takie gry starczają za kilkadziesiąt innych. Mowa oczywiście o Virtua Tennis i Sega Sport Tennis 2K2, jeżeli nie graliście w nie, to natychmiast naprawcie ten kardynalny błąd. Przyszła pora na gry „inne" - wędkarstwo i dwie świetne pozycje: Sega Bass Fishing 1 i 2. Jeżeli przedkładacie zadymione kluby nad świeże powietrze i wędkę, to polecamy Waszej uwadze trzy gry: Pro Pinball Trilogy (wiadomo), Jimmy White Cueball 2 (bilard, a raczej snooker i dodatki, jak choćby rzutki) i Maximum Pool (też snooker z dodatkami, ale także z możliwością gry w sieci).

Strzelanki

Wszystko jasne? No to ognia! W tym gatunku najlepsze okazały się strzelanki kosmiczne - Bang! Gunship Elite i StarLancer oraz pistoletówki (choć lightgun zazwyczaj leżał zakurzony) - House of the Dead 2 i Confidential Mission. Ale warto zwrócić celownik w stronę takich tytułów jak: Millenim Soldiers (prosta, ale efektowna strzelanka z początków DC), Toy Commander (zabawkowa wojna), Red Dog (jazda czterokołowym pojazdem i niszczenie obcych + dobry multiplayer). Mars Matrix (shooter 2D z widokiem z góry - powrót do korzeni), Bangai-O (jak wyżej, hardcore'owa jazda), Alien Front Online (arcade'owa strzelanka z możliwością gry po sieci), Slave Zero (wielki robot szaleje w mieście) Deep Fighter (pod wodą - pojazdami są małe łodzie podwodne) i Gunbird 2 (klasyczny shooter). Ciekawy jest także Urban Chaos (tpp, policja w mieście przyszłości), nieźle pruje się w Cannon Spike (gra Capcomu, chodzona jatka).

Przygodówki

Od klasycznych przygodówek w stylu: „znajdź coś i połącz z czymś innym/ wymień na coś innego, a coś tam otrzymasz" przez Shadow Mana aż do Shenmue I i II. Na DC powstało wiele świetnych gier i jest z czego wybierać: Shadow Man (mroczne klimaty i voodoo, nie potrzeba lepszej rekomendacji), Soul Reaver (wampiry i zemsta - świetna kombinacja), The Nomad Soul (długa, poważna przygodówka dla starszych graczy), MDK 2 (strzelanko-przygodówka z ciekawym designem świata i postaci). Fajne są Dagon's Blood (przygodówka z rycerzami, klimat fantasy), Ecco the Dolphin (ekologiczne przesłanie i delfin w roli głównej), Chicken Run (zabawna gierka na podstawie znanego filmu animowanego), Floigan. Bros (kolejna prześmieszna gra w klimacie kreskówki), Stupid Invaders (idiotyczne postacie, idiotyczne zagadki - klimat absurdu wylewa się tej gry) czy „last but not least" Headhunter (gra w stylu MGS na DC). No i dwie części Tomb Raidera - 4 i 5 oraz Prince Of Persia.

FPP

Czyli to, co tygrysy lubią najbardziej. Najlepszymi grami w tym gatunku są: Quake III Arena i Unreal Tournament i przy nich powinni pozostać gracze lubiący dużo strzelania. Ale co z tymi, którzy lubią kombinować, planować, skradać się i dopiero naciskać na spust? Na DC znajdzie się kilka solidnych gier o takim klimacie - Rainbow Six i Rainbow Six: Rogue Spear (akcje antyterrorystów, dużo kombinowania) i Soldier of Fortune (to samo, ale bez planowania - więcej czystej akcji). Innymi solidnymi grami FPP są Outtrigger, KISS: Psycho Circus, a od biedy możecie spróbować Hidden&Dangerous czy Maken X. W ostateczności Spec Ops Omega Squad.

RPG

Na DC ukazało się, niestety, tylko kilka bardzo dobrych i solidnych eRPeGów z Phantasy Star Online na czele. Naprawdę godne polecenia są: Grandia 2, Record of Lodoss War, Silver i Skies of Arcadia. Jeśli już je ukończyliście, zagrajcie w Evolution 1 i 2, a także w Time Stalkers. A może przemówi do Was Dragon Riders ze światem zaczerpniętym ze znanych powieści SF?

Inne gry warte uwagi

Miłośnicy szalonej jazdy taksówkami wyżyją się przy Crazy Taxi 1 i 2. Dla maniaków latania samolotami też znajdzie się kilka solidnych gier - Aero Wings 1 i 2, Deadly Skies, Iron Aces. Jeżeli szukacie solidnych party games, to zwróćcie uwagę na: Sonic Shuffle, Ooga Booga, Worm World Party, Bomberman Online i Chu Chu Rocket! Zaś jedyną wartą zainteresowania strategią jest Conflict Zone. Gry logiczne? Hmm... Wetrix Plus i Coaster Works. A z pozostałych bliżej nieokreślonych gier warte polecenia są: The Typing of the Dead (zombaki uczą szybkiego pisania na klawiaturze) i Rez (niezwykła strzelanka w stylu trance). Szukajcie - a na pewno coś znajdziecie!

tytuł	gatunek	ocena	wydawca	N+
Power Stone	mordobicie	7	Eidos	15
Trickstyle	skejtówka	7	Acclaim	15
Virtua Fighter 3tb	mordobicie	7	Sega	15
Sonic Adventure	platformówka	9	Sega	15
Sega Rally 2	wyścigi	8	Sega	15
Blue Stinger	survival horror	6	Infogrames	15
Ready 2 Rumble	mordobicie	8	Infogrames	15
Millenium Soldiers	strzelanka	7	Eidos	15
Mortal Kombat Gold	mordobicie	6	Midway	16
Tokyo Highway Challenge	wyścigi	6	Crave	16
Buggy Heat	wyścigi	6	Infogrames	16
Toy Commander	strzelanka	8	Sega	16
Dynamite Cop	mordobicie	5	Sega	16
Hydro Thunder	wyścigi	6	Midway	17
Speed Devils	wyścigi	8	Ubi Soft	17
Suzuki Allstar Racing	wyścigi	6	Ubi Soft	17
Formula 1 World Grand Prix	wyścigi	8	Video Systems	17
UEFA Striker	piłka nożna	6	Infogrames	17
Sega Worldwide Soccer 2000	piłka nożna	4	Sega	17
House of the Dead 2	pistoletówka	8	Sega	17
Soul Calibur	mordobicie	10	Sega	17
Snow Surfers	snowboard	7	Sega	18
Soul Fighter	mordobicie	3	Mindscape	18
Resident Evil: Code Veronica	survival horror	9	Capcom	19
Virtua Striker 2	piłka nożna	5	Sega	19
NBA 2K	koszykówka	9	Sega	19
Marvel vs. Capcom	mordobicie	9	Virgin	19
Psychic Force 2012	mordobicie	5	Acclaim	19
Crazy Taxi	zręcznościówka	9	Sega	19
AeroWings ●	samoloty	7	Crave	19
UEFA 2000	piłka nożna	5	Sega	20
Sega Bass Fishing	wędkarstwo	8	Sega	20
Deadly Skies	samoloty	7	Konami	20
Tomb Raider 4 TLR	przygodówka	5	Eidos	21
Shadow Man ●	przygodówka	8	Acclaim	21
Soul Reaver: Legacy of Kain	przygodówka	8	Eidos	21
Slave Zero	strzelanka	6	Infogrames	21
Rayman 2 The Great Escape	platformówka	9	Ubi Soft	21
Jimmy White Cueball 2	bilard	7	Virgin	22
Red Dog	strzelanka	7	Sega	22
Wetrix +	logiczna	6	Infogrames	22
Zombie Revenge	mordobicie	7	Sega	22
Sega Worldwide Soccer 2000	piłka nożna	6	Sega	23
Tony Hawk's Pro Skater	skejtówka	9	Crave	23
Resident Evil 2 ●	survival horror	8	Virgin	23
Mdk 2	przygodówka	7	Interplay	23
Sword of the Berserk	mordobicie	8	Eidos	23
The Nomad Soul	przygodówka	8	Eidos	23
Ecco the Dolphin	przygodówka	8	Sega	23
Virtua Tennis	tenis	9	Sega	24
NHL 2K	hokej na lodzie	8	Sega	24
Chu Chu Rocket!	logiczna	7	Sega	24
Marvel vs. Capcom 2	mordobicie	9	Capcom	24
Dead or Alive 2	mordobicie	8	Acclaim	24
Maken X	przygodówka	5	Sega	24
4 Wheel Thunder	wyścigi	5	Midway	24
Wacky Racers	wyścigi	7	Infogrames	24
Dragons Blood	mordobicie	6	Interplay	24
Evolution	RPG	5	Ubi Soft	24
Time Stalkers	RPG	4	Sega	24
Deep Fighter	przygodówka	8	Ubi Soft	25
Rainbow Six	FPP	8	Red Storm	25
Hidden & Dangerous	FPP	5	Take 2	25
Power Stone 2	mordobicie	8	Eidos	25
Ultimate Fighting Champs.	mordobicie	9	Crave	25
WWF Royale Rumble	wrestling	5	THQ	25
Sydney 2000	sportowa	3	Eidos	25
Virtua Athlete 2K	sportowa	5	Sega	25
Industrial Spy	strategia	3	Agetec	26
Fur Fighters	platformówka	8	Acclaim	26
AeroWings 2 ●	samoloty	7	Crave	26
Street Fighter 3	mordobicie	7	Virgin	26
Ferrari F355 Challenge	wyścigi	9	Sega	26
Sega GT	wyścigi	8	Sega	26
San Franciso Rush 2049	wyścigi	7	Midway	26
Buzz Lightyear	platformówka	5	Activison	26
Urban Chaos	przygodówka	6	Eidos	26
Silent Scope	strzelanka	6	Konami	27
Ready 2 Rumble Round 2	mordobicie	6	Midway	27
MTV Skateboarding	skejtówka	2	THQ	27
Army Men: Sarge's Heroes	strzelanka	6	3DO	27
Demolition Racer	wyścigi	6	3DO	27
Super Runabout 2	wyścigi	6	Climax	27
Tony Hawk's Pro Skater 2	skejtówka	9	Activison	27
Spec Ops: Omega Squad	FPP	3	Ripcord	27
Looney Tunes Space Race	wyścigi	9	Infogrames	27
Test Drive Le Mans	wyścigi	9	Infogrames	27
Sega Extreme Sports	sportowa	6	Sega	27
Metropolis Street Racer	wyścigi	9	Sega	27
4x4 Evolution	wyścigi	7	G.O.D	27
Quake III Arena	FPP	9	Sega	27
ESPN NBA 2Night	koszykówka	4	Konami	28

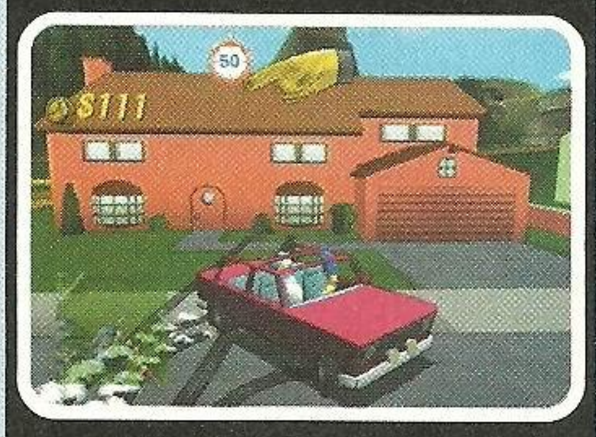
tytuł	gatunek	ocena	wydawca	N+
Dino Crisis	survival horror	6	Capcom	28
Residen Evil 3	survival horror	7	Capcom	28
Sonic Shuffle	party game	6	Sega	28
Chicken Run	przygodówka	8	Eidos	28
Shenmue	przygodówka	9	Sega	28
Cannon Spike	strzelanka	6	Capcom	28
Jet Grind Radio	skejtówka	9	Sega	28
Dave Mirra Freestyle BMX	skejtówka	6	Acclaim	29
Sno-Cross Championship	wyścigi	2	Crave	29
Aqua GT	wyścigi	4	Take 2	29
Championship Surfer	surfing	6	Mattel	29
Maximum Pool	bilard	7	Sierra	29
NBA 2K1	koszykówka	9	Sega	29
Kao the Kangaroo	platformówka	7	Titus	29
102 Dalmatians	przygodówka	6	Eidos	29
KISS Psycho Circus	FPP	6	G.O.D	29
Bang! Gunship Elite	strzelanka	8	Red Storm	29
StarLancer	strzelanka	8	Crave	29
Vanishing Point	wyścigi	8	Acclaim	29
Speed Devils Online Racing	wyścigi	5	Ubi Soft	29
Pod Speedzone	wyścigi	6	Ubi Soft	29
Rainbow Six: Rogue Spear	FPP	8	Majesco	29
Prince of Persia	przygodówka	6	Mattel	29
Grandia 2 ●	RPG	8	Ubi Soft	29
Toy Racer	wyścigi	4	Sega	30
Street Fighter 3 Third Strike	mordobicie	8	Capcom	30
F1 Racing Championship	wyścigi	5	Ubi Soft	30
Gunbird 2	strzelanka	5	Capcom	30
UEFA Dream Soccer	piłka nożna	5	Sega	30
Iron Aces ●	samoloty	7	Xicat	30
The Typing of the Dead	pisanie	8	Sega	30
Spawn	mordobicie	7	Eidos	30
Capcom vs. SNK	mordobicie	8	Capcom	30
Record of Lodoss War ●	RPG - Diablo	9	Kodansha	30
European Super League	piłka nożna	2	Virgin	31
Fighting Vipers 2	mordobicie	6	Sega	31
Unreal Tournament	FPP	9	Infogrames	31
Sega Smash Pack vol.1	składanka staroci	6	Sega	31
Charge'n'Blast	strzelanka	6	Xicat	31
Surf Rocket Racers	wyścigi	6	Crave	31
Daytona USA	wyścigi	8	Sega	31
Phantasy Star Online ●	RPG	9	Sega	31
Carrier	survival horror	7	Jaleco	31
Ducati World	wyścigi	4	Acclaim	32
NBA Hoopz	koszykówka	4	Midway	32
Tokyo Highway Challenge 2	wyścigi	7	Ubi Soft	32
Project Justice	mordobicie	8	Virgin	32
Bangai-O	strzelanka	8	Crave	32
Illbleed ●	survival horror	8	Sega	32
Taxi 2	wyścigi	5	Ubi Soft	33
Worms World Party	party game	7	Virgin	33
Confidential Mission	pistoletówka	8	Sega	33
Silver ●	RPG	7	Interplay	33
Skies of Arcadia ●	RPG	7	Sega	33
Exhibition of Speed	wyścigi	3	Titus	33
Coaster Works	inny/logiczna	5	Xicat	34
Eighteen Wheeler	wyścigi	7	Sega	34
Crazy Taxi 2	zręcznościówka	8	Sega	34
Stunt GP	wyścigi	5	Team 17	34
Sonic Adventure 2	platformówka	9	Sega	34
Atari Anniversary Edition	składanka staroci	2	Infogrames	35
Mars Matrix	strzelanka	7	Capcom	35
Pro Pinball Trilogy	pinball	7	Empire	35
Heavy Metal Geomatrix	mordobicie	7	Capcom	35
Outtrigger	FPP	6	Sega	35
Soldier of Fortune	FPP	8	Activision	35
Floigan Bros.	przygodówka	8	Sega	35
Stupid Invaders	przygodówka	7	Ubi Soft	35
Alien Front Online	strzelanka	7	Sega	36
Sega Bass Fishing 2	wędkarstwo	8	Sega	36
Ooga Booga	party game	9	Sega	36
Dragon Riders	przygodówka	6	Ubi Soft	36
Mat Hoffman Pro BMX	skejtówka	6	Activision	37
Guilty Gear X	mordobicie	8	Virgin	37
Last Blade 2	mordobicie	7	Agatec	37
NBA 2K2	koszykówka	9	Sega	38
90 Minutes	piłka nożna	3	Sega	38
Sega Sports Tennis 2K2	tenis	9	Sega	38
Bomberman Online	bombermanowa	8	Hudson	38
Headhunter	skradanka	8	Sega	38
Rez	strzelanka/inny	-	Sega	39
Capcom vs. SNK 2	mordobicie	7	Capcom	39
Shenmue II	przygodówka	9	Sega	39
Fatal Fury Mark of the Wolves	mordobicie	7	Atlus	40
Conflict Zone ●	strategia	7.1	Ubi Soft	40

CIEKAWE IMPORTY

Jeśli nie przerażają Cię japońskie literki, możesz rozejrzeć się też za następującymi grami: **Hundred Swords** (strategia), **Virtual On** (wojny robotów), **Fire Pro Wrestling** (fajna gierka!), **Zero Gunner 2** (shooter), **Super Puzzle Fighter 2X** (logiczna), **Death Crimson OX** (na pistolet) oraz **Sports Jam** (olimpiada - nawalanie w klawisze).

The Simpsons Road Rage

Wydawca: EA **Liczba graczy: 1-2**
Producent: EA **Konsola: PS2**
Ocena: 4.5



Macie ochotę poszaleć z Bartem, Homerem, Marge i resztą rodzinki oraz społeczności Springfield, a przy okazji pokrzyżować plany pana Burnsa?

Pewnie - zakrzyknie większość z Was, bo kto nie lubi Simpsonów? Ale lubić serial to nie to samo, co lubić grę (niestety!). Po raz kolejny gra na licencji Simpsonów okazuje się być, w najlepszym przypadku, przeciętna. Wstyd, że taka licencja cały czas jest marnotrawiona!

SIMPSONS ROAD RAGE to produkcja niemal identyczna co CRAZY TAXI. To samo w sobie nie jest wcale takie złe. Tyle, że SRR jest grą prostszą, mniej wciągającą i miejscami bardzo denerwującą. Nawet sentyment do Simpsonów nie pomoże w przełamaniu niechęci do tej pozycji.

Główny tryb gry (Road Rage) opiera się na tych samych zasadach co CT - zbieraniu i rozwożeniu pasażerów na czas i za kasę. Pozostałe tryby to: Sunday Drive (swobodne zwiedzanie miasta), Mission Mode, który jest chyba największą wtopą SRR - ładowanie kolejnych zadań (zniszcz coś tam, dowieź kogoś tam) trwa dłużej niż samo ich wykonanie. Misje trwają zazwyczaj kilkadziesiąt sekund, a ładowanie drugie tyle - większość czasu spędzamy więc oglądając „uwielbiany" przez wszystkich graczy napis Loading... Naprawdę można się wściec, jeżeli musimy kilka/kilkanaście razy powtarzać jedną misję (a musimy i to bardzo często). Ostatnim trybem jest Head to Head czyli standardowy multiplayer dla dwóch graczy - kto szybciej dowiezie pasażera do celu i nie pozwoli go sobie odebrać, ten jest zwycięzcą. Nic tu niezwykłego, nic tu specjalnego.

Grafika jest naprawdę przeciętna (nawet poniżej przeciętnej).Gra z powodzeniem mogłaby ukazać się na starcie DC i nie byłaby wcale najładniejsza. Wprawdzie postacie i lokacje znane z serialu przedstawione są naprawdę dobrze, ale całość jest jakby wyblakła (przeciętne tekstury) i rwana (zdarzają się poważne zwolnienia). Dźwięk to zupełnie inna historia. Głosy wszystkich postaci są przeniesione prosto z serialu, muzyczka także - czyli bardzo dobrze. Pozostałe odgłosy są jednak standardowe dla tego typu gier. W sumie dźwięk jest w SRR najlepszy.

Grywalność... No tu jest już dużo gorzej - SRR zbyt szybko się nudzi, brakuje mu „kopa", który sprawiłby, że chciałoby się grać dłużej niż kilka kwadransów. Choć na początku może być ciekawie - głównie za sprawą kreskówkowego klimatu.

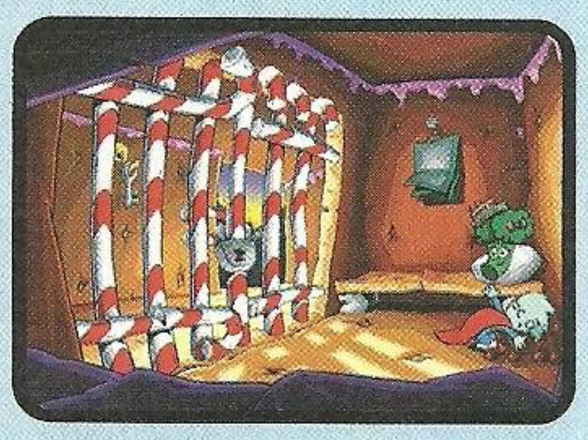
Sterowanie jest proste (Zbyt proste! Brakuje jakichś dodatkowych manewrów - jak choćby Crazy Dash i inne znane z CT), ale największym problemem są kolizje i słabo zaprojektowane miasto - łatwo jest się zgubić. Wprawdzie do odkrycia czeka sporo bonusów (dodatkowe postacie itp.), ale nie jest to wystarczający powód do tego, żeby tracić czas na tę bardzo przeciętną produkcję.

Rozczarowuje.

Marcellus

Pajama Sam

Wydawca: Acclaim **Liczba graczy: 1**
Producent: Humongus **Konsola: PSX**
Ocena: 5.0



Oto sympatyczna przygodówka dla naprawdę młodych graczy. Również dla tych najmłodszych - takich, co ledwo pada utrzymają w rączkach.

Bohaterem jest mały (jeszcze w śpioszkach gania) i bardzo sympatyczny zawadiaka. Nasz nieduży koleżka jak każde dziecko niesamowicie lubi słodycze, co oczywiście wpędzi go w poważne problemy, które będzie musiał rozwiązać przed kolacją.

Na początku obserwujemy, jak chłopczyk obżera się ciasteczkami (przed posiłkiem! On się aż prosi o kłopoty). Po chwili ciasteczka uciekają z pudełka (nie pytajcie mnie jak to możliwe - nie wiem). Trzeba je oczywiście złapać i tu wkraczamy do akcji, ale jak wspominałem to jest dopiero wstęp do przygody...

PAJAMA SAM jest prostą przygodówką w stylu: znajdź przedmiot i użyj go w odpowiednim miejscu. Prostą oczywiście dlatego, że przeciętny gracz powinien mieć około 6 lat - więc nie można go zniechęcać do grania skomplikowanymi zagadkami. Jeżeli wystąpi jakiś problem i dziecko gdzieś utknie, to ratunek jest w zasięgu ręki. W grze jest system pomocy - po wybraniu opcji z menu gra wskaże prawidłowe rozwiązanie zagadki.

Oprawę graficzną i dźwiękową dostosowano do odbiorcy - jest kolorowo, sympatycznie, śmiesznie i milutko, czyli tak, jak trzeba.

W PAJAMA SAM są dwa rodzaje sterowania; jeden dla najmłodszych graczy (kursor przeskakuje od jednego miejsca, w którym można coś zbadać do następnego) i drugi dla bardziej wymagających (czytaj przed dziesiątym rokiem życia), gdzie kursorem można swobodnie sterować.

Jedynym problemem jest oczywiście język - mało, który maluch zna na tyle angielski by móc cieszyć się w pełni tą grą.

Przejdzie, ale nie będzie śmiał się z dowcipów (na szczęście to, co widać na ekranie też jest śmieszne). Eeeeh... gdyby tak jeszcze po polsku - byłaby pełnia szczęścia. Ale pewnie nie w tej pięciolatce.

Może warto jeszcze dodać, że grę stworzyła firma Humongous Entertainment, założona przez pana Rona Gilberta - autora dwóch pierwszych części Monkey Island.

Marcellus

E.T. Interplanetary Mission

Wydawca: Ubi Soft **Liczba graczy: 1**
Producent: New Kid **Konsola: PSX**
Ocena: 5.0

Czyżby E.T. wracał do łask wydawców gier? Wszystko na to wskazuje. W najbliższym czasie na prawie każdą platformę ukaże jakaś produkcja z sympatycznym alienem.

Powód nagłego wzrostu zainteresowania E.T. jest banalnie prosty - w tym roku, a konkretnie pod koniec marca, pokraczny obcy znów pojawi się na ekranach kin. Jest to związane z okrągłą, dwudziestą rocznicą premiery filmu. Ubi Soft od razu zwęszył pismo nosem i natychmiast postanowił wyprodukować tyle gier z E.T. w roli głównej, ile tylko się da. Na pierwszy ogień idzie wersja na PlayStation ale już niedługo pojawią się gry na PS2, GBC i GBA. O grach na NGC i Xbox'a na razie nic nie wiadomo, ale za pewnik (jeśli reedycja filmu odniesie sukces - a pewnie odniesie, bo dorośli ludzie, którzy oglądali E.T. dwadzieścia lat temu jako maluchy dziś sami mają dzieci i pewnie zaprowadzą je do kin) można przyjąć, że i na te platformy ukaże się jakaś gra z E i T w tytule.

E.T. INTERPLANETARY MISSION jest oczywiście przeznaczona dla młodszych fanów. Tyle, że sentyment do E.T mogą mieć gracze, którzy raczej przekroczyli, i to dość znacznie, dwadzieścia wiosen. Pewnie po drugiej premierze filmu to się zmieni, ale jak na razie pokoleniu obecnych dziesięciolatków te dwie literki niewiele mówią. ETIM jest bardzo prosta - trochę na wyrost można ją zakwalifikować jako platformówkę, ale w sumie bliżej jej do przygodówki. E.T. kołysząc się jak kaczka łazi po poziomach, uzdrawia i zbiera rośliny, rozwala przeciwników (złych obcych, potwory i Facetów w Czerni). Coś tam przemieszcza z miejsca na miejsce (za pomocą telekinezy) i znajduje wyjście. Potem kolejny poziom, trochę bardziej skomplikowany niż poprzedni i tak dalej i tak dalej. Celem jest... Uwaga! Uwaga! Uratowanie wszechświata przed zagładą. Nieprawdopodobne! W tym celu trzeba odwiedzić pięć różnych światów i zwiedzić kilkanaście poziomów.

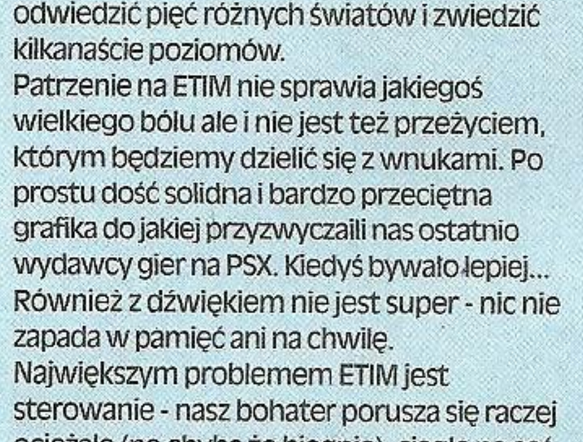
Patrzenie na ETIM nie sprawia jakiegoś wielkiego bólu ale i nie jest też przeżyciem, którym będziemy dzielić się z wnukami. Po prostu dość solidna i bardzo przeciętna grafika do jakiej przyzwyczaili nas ostatnio wydawcy gier na PSX. Kiedyś bywało lepiej... Również z dźwiękiem nie jest super - nic nie zapada w pamięć ani na chwilę.

Największym problemem ETIM jest sterowanie - nasz bohater porusza się raczej ociężale (no chyba że biegnie), ciągle na coś wpada lub z czegoś spada - nie jest dobrze. Można się wprawdzie, przyzwyczaić ale wymaga to odrobiny samozaparcia. Gra się jednak w sumie przyjemnie, choć mogło być (jak prawie zawsze) lepiej. Ale jak już wspominałem, ETIM (tak jak i film), ze względu na niewielkie skomplikowanie, jest przeznaczona dla młodszych graczy.

Marcellus

Popstar Maker

Wydawca: Eidos **Liczba graczy: 1**
Producent: Teque **Konsola: PSX**
Ocena: 6.0



Myślicie, że łatwo jest wykreować gwiazdę muzyki rozrywkowej? Pomyślcie jeszcze raz...

Chcecie sprawdzić się na stanowisku managera, producenta i twórcy muzyki w jednym? Zagrajcie w POPSTAR MAKER, a rychło przekonacie się, że to wcale nie jest takie proste. Stworzenie gwiazd na miarę Britney Spears, Spice Girls, N Sync, Ricky'ego Martina czy innych jest długą, żmudną i wymagającą pracą.

W PM przechodzimy całą drogę - od małych klubików do wielkich hal koncertowych. Z ostatnich miejsc na listach przebojów przesuwamy się na pierwsze. Zaczynamy od kontraktów z maleńkimi wytwórniami, a kończymy podpisując papier z wielkimi koncernami muzycznymi.

Ale najpierw trzeba zastanowić się nad tym, czy chcemy prowadzić jednego artystę czy może cały zespół (maksymalnie pięć osób). Może to być boysband, girslband lub grupa mieszana. Jak kto sobie tam chce. Potem wybieramy młodych artystów, którzy opisani są kilkoma ważnymi współczynnikami - śpiew, taniec, sprawność, żywiołowość, nastrój, urok osobisty i zadowolenie. Każdy z czynników jest ważny, a umiejętne dobranie składu zapewni nam sukces na rynku. Przecież osoba, która kiepsko śpiewa nie nadaje się na solistę, a ktoś niezadowolony szybko zmieni nasze trio w duet, opuszczając zespół w najmniej odpowiednim momencie.

Po wybraniu piosenkarzy trzeba przygotować ich image, czyli kreację artystyczną. Niestety - możliwości zmiany wizerunku nie są imponujące, ale coś tam da się wyskrobać. Zmieniamy kilka podstawowych parametrów wyglądu - ubranka, i tak dalej.

Potem przychodzi czas na rozpoczęcie podboju rynku muzycznego. Trzeba nagrać kilka kawałków (można je kupić gotowe, lub samemu stworzyć w prostym edytorze przypominającym uproszczone MUSIC 2000). Kolejny krok to wydanie singla, (poprzedzając go oczywiście odpowiednio długą promocją) i podgrzewanie atmosfery, by kawałek zbyt szybko nie zszedł z list przebojów. Trzeba grać koncerty i oczywiście doskonalić umiejętności naszej gwiazdy poprzez zamawianie lekcji śpiewu, tańca, czy innych zdolności.

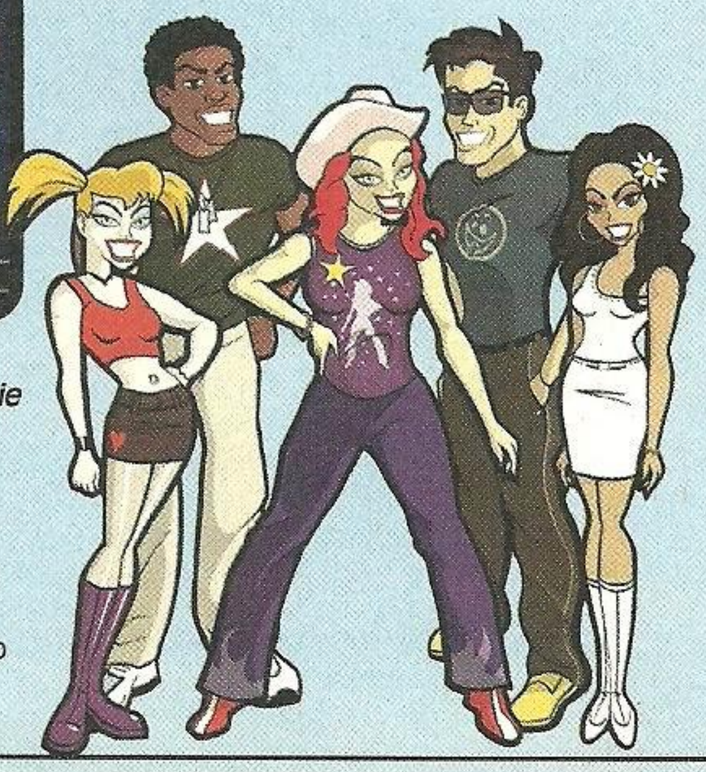
Jeżeli nasz pierwszy singiel odniesie sukces, to natychmiast posypią się zaproszenia na gościnne występy, a reporterzy będą wciskać się w każdy wolny termin. Potem trzeba tylko kontynuować karierę, utrzymać się jak najdłużej na topie i oczywiście wydać dużą płytę, a także zaprojektować jej okładkę.

Jest to całkiem fajna zabawa. Przede wszystkim należy dobrze rozplanować czynności - odpowiednie planowanie i bilansowanie wydatków (ciężko jest wypromować koncert gdy ma się 20 funciaków w kieszeni) będzie konieczne.

POPSTAR MAKER jest bardzo prosty pod względem grafiki - przypomina trochę menadżera piłkarskiego. Są tylko poszczególne menusy i okienka - nie mamy nawet okazji zobaczyć koncertu naszej gwiazdy. O dziwo, pod względem udźwiękowienia też nie jest najlepiej. Dźwięku prawie wcale nie ma - tylko podczas tworzenia własnej piosenki można posłuchać muzyki. Liczba sampli także nie jest imponująca.

Gra jest dość zabawna - w końcu jakaś decyzyjna pozycja na PSX - i może wciągnąć fanów obecnych gwiazd muzyki rozrywkowej. Jest jeden warunek - nikogo powyżej 12 roku życia ta gra raczej nie zaciekawi (a już w szczególności chłopaków).

Marcellus



Po długim oczekiwaniu na debiut WipeOut na PS2, nareszcie widzimy światełko w tunelu. Ale czy jest to jedynie pochodnia oświetlająca wątłym płomieniem statek - widmo? Czy też to, na co wszyscy czekamy - świetlista smuga wydobywająca się z 7silników nieziemsko potężnego bolidu mknącego tuż nad ziemią z druzgocącą prędkością?

Liczne zakręty, spirale, tunele i długie proste. Trasy są rewelacyjnie zaprojektowane, żaden fan serii nie będzie zawiedziony.

Wipeout Fusion

Zaczęło się jeszcze na PlayStation. W czasach, gdy posiadacze ekstremalnie drogich maszyn, wyposażonych w procesory P166MHz i czteromegabajtowe karty graficzne, spoglądali z zawiścią i zazdrością na przemian w stronę szczęśliwych posiadaczy małej, szarej skrzyneczki z napisem SONY na wierzchu. Supernowoczesna konsola potrafiąca wprawić swoimi możliwościami w osłupienie, nie pozwalająca żadnemu prawdziwemu graczowi przejść obojętnie obok. Przepotężny system przelewający przez ekran dziesiątki tysięcy polygonów, zdolny pociągnąć tak zaawansowane cuda ówczesnej grafiki jak Tekken czy Ridge Racer. Szybko okazało się , iż również „Europejczycy nie gęsi". Godnie reprezentując nasz kontynent, dziś powszechnie już znana firma Psygnosis postanowiła wkroczyć na PSX`owy rynek ze swoimi rewolucyjnymi produktami. Destruction Derby było wspaniałe - w dołączane do każdej konsoli sześćdziesięciosekundowe demo potrafiliśmy grać z kumplem godzinami... Pełna wersja dosłownie zwaliła nas z nóg. W ten sposób developerzy ze starego kontynentu dowiedli, że przecież nie tylko Japończycy potrafią tworzyć udane gry. Bo Destruction Derby było bez wątpienia dobre. Nawet bardzo dobre, a jednocześnie... mierne - zupełnie jak popłuczyny po kisielu. Przynajmniej w porównaniu z wydanym w tym samym czasie WipeOut! Ta gra naprawdę potrafiła zmieść każdego, kto tylko wpadł w jej bezdenny wir. W rezultacie pozamiatała tak ostro, że w wielu liczących się rankingach popularności bez problemu osiągnęła podium, deklasując nawet Tekkena! Jak się później okazało, nie było to zrządzenie losu, zwykły zbieg okoliczności, czy też może łut szczęścia. Wspaniały pomysł, rewelacyjna oprawa graficzna, nieziemski design zarówno właściwej gry, jak i poszczególnych menusów, elektryzująca muzyka, niesamowity pęd, zakręcone trasy, zawrotna prędkość! Czegoś takiego graczom na naszej planecie po prostu

Pole widzenia rozciąga się na wiele metrów do przodu; nie ma mowy o dorysowywaniu się elementów. Choć oczywiście zdarzają wyrastające nagle zakręty.

jeszcze nigdy nie było dane zobaczyć. Moje pierwsze wrażenia były mieszane. WipeOut Fusion jest pełen wad! Wad, a właściwie uchybień, mających dla mnie bardzo istotny wpływ na przyjemność grania. Kolosalne możliwości, jakie mieli jego twórcy (nawet pomijając magię tytułu), wydają się być niewykorzystane nawet w niewielkim stopniu. Już od samego początku gnębiło mnie natrętne uczucie braku jakiegoś nieokreślonego elementu. I kiedy po raz kolejny szesnaście pojazdów wystartowało - doznałem olśnienia. Reklamy! Gdzie podziały się migające bilboardy z logo Red Bulla, setki dziwnych znaczków pokrywających każdy możliwy element otoczenia, cała symbolika tak silnie związana z serią? Wszystko to zastępują oszczędnie pojawiające się na trasie detale, które z powodzeniem mógłbym określić tylko namiastką tego, co atakowało nasze zmysły w poprzednich odsłonach - drapieżnych, wdzierających się siłą do naszych umysłów, psychodelicznych neonów, setek niewiele znaczących ornamentów, ale zmuszających do zawieszenia na nich wzroku choć na chwilę. O ile pamiętam, takie sytuacje często kończyły się zatrzymaniem pojazdu, by choć na chwilę nacieszyć zmysły kunsztem grafików. To jednak już

Nie, to nie sekwencja wyścigu Podów z Epizodu Pierwszego. Ale możemy przyjąć, że autorzy WOF byli zainspirowani tym filmem.

Welcome... to the Real World!

Mniej więcej w czasach powstania drugiego WipeOut'a mogliśmy zaobserwować wejście gier wideo w inne działy rozrywki, z którymi już od dawna zaczęły się zazębiać (vide filmy na podstawie gier). To był właśnie ten przełomowy dla graczy okres - wyjście z cienia. Reklamy PlayStation na stadionach piłkarskich, reklamy gier w TV (niestety, nie u nas)... Nikogo już nie dziwił motyw kilku dorosłych facetów zagrywających się na małej, szarej konsolce, jako jedna ze scen, w którymś z filmów. Gry zaczęły powoli stawać się zjawiskiem kultury masowej - czymś normalnym, jak film czy dobra książka - zamiast „fanaberią", zaczęto nazywać je „rarytasem".
Coraz silniejsze przenikanie się różnych gałęzi rozrywki z tematyką gier stało się faktem - soundtracki z najnowszych tytułów przestały być czymś budzącym zdziwienie, za sprawą profesjonalistów biorących udział w ich tworzeniu - całkowicie aprobujących i popierających elektroniczną formę zabawy. Od tamtej pory coraz częściej mogliśmy usłyszeć, iż sławne osobistości nie boją się publicznie przyznać do swojej wielkiej pasji - grania, a nawet czują się z jej powodu dumni i wyróżnieni.
Grupa Designers Republic (www.thedesignersrepublic.com) odpowiedzialna za design graficzny WO2097, projektując poszczególne elementy pokazała prawdziwą klasę - loga teamów, futurystyczna czcionka, wszechobecne symbole i reklamy... To wszystko naprawdę potrafiło wpływać na wyobraźnię, potęgując i tak już wspaniały klimat szaleńczych wyścigów przyszłości. Popularność gry przeszła najśmielsze oczekiwania jej autorów, co szybko zaowocowało produkcją setek gadgetów: koszulek, czapeczek, plecaków itp. Figurki opracowane przez mistrzowski zespół DR opanowały całe środowisko graczy, przyczyniając się do jeszcze większej popularyzacji tytułu. Tak jak i wspaniała muzyka z gry, która niespodziewanie wdzierając się do angielskich klubów, rozpoczęła szturm soundtracku na same szczyty list przebojów.
Kolejną próbę przeniesienia wirtualnej rzeczywistości do naszego świata (autorstwa obecnych designerów WF - grupy Good Technology - www.goodtechnology.com) możemy obejrzeć pod adresem www.wipeoutfusion.com, gdzie oprócz wielu interesujących informacji na temat Ligi AG i jej uczestników, możemy przeczytać historię wyścigów aż do czasów obecnych - roku 2160, poznać kluczowe daty, nazwiska, nazwy wiodących firm w branży, wydarzenia - wszystko podane tak przekonująco, że aż trudno uwierzyć, iż jest tylko fikcyjną historią, a za oknem nie czeka na nas prywatny, antygrawitacyjny „kaszlaczek". Strona miała podgrzać atmosferę przed ukazaniem się gry, co bez wątpienia udało się znakomicie.
Mniejsza ilość charakterystycznych detali wypełniających najnowszą część WipeOut'a, a przy okazji delikatne przystopowanie (w stosunku do WO2097) jeśli chodzi o światowej sławy wykonawców ścieżki dźwiękowej, może wpłynąć niekorzystnie na podobną ekspansję kolejnej gry z serii. Pozostaje jedynie trzymać kciuki i liczyć na tryumfalny powrót genialnych elementów w następnej odsłonie. A wierzę, że gra i tak poradzi sobie bez większych problemów (o czym już w tej chwili świadczą entuzjastyczne opinie fanów), nie pozostawiając autorom cienia wątpliwości, co do potrzeby produkowania kolejnej części mojego ulubionego futuracera. Być może nie dożyjemy czasów, gdy wyścigi antygrawitacyjnych pojazdów staną się rzeczywistością, ale nie ma sensu się załamywać - czekamy z zapartym tchem. Bo i tak wszystko jeszcze przed nami!

nie to samo. Wszystkie te miłe dodatki były przeznaczone do podziwiania właśnie w największym pędzie, kątem oka, w ułamku sekundy. Bez zastanawiania się nad celowością ich umieszczenia, czy nawet znaczeniem. Coś w rodzaju genialnie podanego przekazu podprogowego, zapisującego w naszych umysłach informacje za pomocą zmieniających się z ogromną częstotliwością barw i obrazów. I coś w tym musi być, skoro podczas niejednego wyścigu moje myśli koncentrowały się jedynie wokół dwóch krótkich wyrazów (FEED ME) i dziwnego symbolu (który, jak się później dowiedziałem, należał do korporacji produkującej statek - marzenie, krwiożerczą Piranhę), aż wreszcie wchodząc w posiadanie sekretnego bolidu, zgłębiłem wszystkie sekrety. Elektryzujący design! I to właśnie tego elementu brakuje mi w WipeOut Fusion naprawdę mocno... A zresztą - zajrzyj do ramki!
Z drażniących mnie elementów, muszę jeszcze zwrócić Waszą uwagę, przede wszystkim na minimalne spowolnienia w wyświetlaniu grafiki. Zdarzają się rzadko - wtedy, gdy na ekranie toczy się prawdziwa wojna - dziesiątki broni w użyciu, maksymalny pęd, wiele obiektów naraz, a do tego chociażby deszcz, czy pył unoszący się nad ziemią.
Kolejnym niedopatrzeniem wydaje się być brak mojego ulubionego widoku - z większej odległości, zza pojazdu. Dzięki niemu można było podziwiać wijącą się zaraz za nim wstęgę kolorowych wyziewów z potężnych silników. Czyżby podobne posunięcie było podyktowane brakiem chęci pomęczenia się jeszcze trochę nad lepszym dopracowaniem silnika gry, tak, by bez spowolnień i zacięć grafiki, pozwalał na ukazywanie wyścigu również z dalszej perspektywy? Bo możliwości graficznych nikt PlayStation2 nie może odmówić! A zaimplementowanie obecnego we wszystkich poprzednich częściach widoku powinno być niemal oczywiste. Niestety! Czy zatem WipeOut Fusion ma jakieś zalety?! Ma, i to więcej, niż moglibyście się spodziewać po podobnym wstępie.

Naturalnie specyficzny klimat serii i stylistyka obecna jest na wszelkiej maści bilboardach znajdujących się obok toru, ale czegoś tu brakuje...

Nie oszukujmy się, że ktoś z fanów oczekiwał od wersji na PS2 rozbudowanej warstwy fabularnej, wyciskaczy łez, czy też może filmów o jakości DVD z udziałem znanych aktorów. Tym, co miało odróżniać wersję na konsolę next-gen była G-R-A-F-I-K-A! A więc jeśli któraś z poprzedniczek nie spełniła pod tym względem oczekiwań, to Fusion ma szansę - i to jak najbardziej!
Zaczyna się - ruszyli! Szybka zmiana widoku, na ten ukazujący mój pojazd w pełnej krasie, i wejście w pierwszy zakręt z użyciem osławionych aerodynamicznych hamulców... Megamiód!!! Drugi zakręt, następny i kolejny. Oczy cieszy masa wspaniałych rozbłysków towarzyszących strzałom z kolejno zdobywanych broni. Widać olbrzymi skok jakościowy, jaki dokonał się pomiędzy tym, co mieliśmy przyjemność oglądać za sprawą wysłużonej PlayStation, a technologicznym potworem jakim stał się następca. Burza różnokolorowych pocisków rozpętała się na dobre. Wraz z trzema oponentami, ostrzeliwując się wzajemnie, wpadam na nieosłonięty i luźny fragment trasy - tumany żółtego pyłu wzbijają się w powietrze, tworząc rodzaj półprzezroczystej mgły, pochłaniając kolejne serie strzałów, a jednocześnie odsłaniając powoli dalsze zawiłości najeżonego ogromnymi

Nie brakuje emocjonujących momentów, podczas których ekran dosłownie przykrywają wybuchy i dym popalonych pojazdów.

Can't Touch This!

Nie powinno się zmieniać tego, co jest dobre, gdyż łatwo można to zepsuć. Tej rady powinni się trzymać developerzy podczas projektowania innowacyjnych elementów tej gry. Weźmy choćby motyw pojazdu ratowniczego, ewakuującego nas po eksplozji pojazdu. Już sam ten fakt wywołał oburzenie na mojej twarzy - WipeOut bowiem od zawsze kojarzył mi się z walką na śmierć i życie, prawdziwym wyzwaniem, w którym stawką jest nie tylko zwycięstwo, ale również niedopuszczenie do przeistoczenia się naszego podopiecznego - pilota - w zwęgloną, bezkształtną masę. Tutaj twórcy uczynili z niego przyszłościową wizję sportu dla bogaczy - żądnych mocnych wrażeń snobów bojących narazić się na ryzyko prawdziwej walki. W dodatku postać wewnątrz pojazdu jest tak nienaturalnie mała (a do tego siedzi na fotelu sztywno, niczym manekin), że sam bolid sprawia wrażenie posiadania iście monstrualnych rozmiarów. Jest to zaprzeczenie wszystkiego, co sugerowano nam w poprzednich częściach.

Na koniec mała dygresja: po wypadnięciu z trasy, po prostu pojawiamy się na niej ponownie. Do tej pory właśnie zadanie przetransportowania nas w bezpieczne miejsce pełnił pojazd ratowniczy, co było bez wątpienia doskonałym patentem. Panowie... Nie tędy droga!
I jeszcze jedno. Choć model fizyczny jazdy nie uległ praktycznie żadnym zmianom, prędkościomierz bardzo szybko zaczyna pokazywać duże wartości oscylujące mniej więcej w granicach... 1000km/h? Tak, to nie żart, a zapewniam, że osiągnięcie prędkości rzędu 2000km/h jest tylko kwestią czasu! Naprawdę, nie jest to odczuwalne podczas jazdy - wszystko śmiga porównywalnie do poprzednich części gry, gdzie 300km/h było już sporą szybkością - jedynie wskazania liczników potrafią zadziwić. Niepokojące... Ogromne pojazdy, wielkie prędkości... Czyżby przejawy megalomanii? Czepiam się? To jasne - jestem perfekcjonistą.

Pojazdy różnią się od siebie parametrami - jeden jest szybki, ale ma słaby pancerz; inny wręcz przeciwnie. Każdy gracz musi metodą prób i błędów wybrać coś dla siebie.

głazami toru. Wspaniałe efekty graficzne, bardziej godne filmowego widowiska niż gry wideo. Pokaz możliwości konsoli, na który fani serii czekali z zapartym tchem. Nie zawodzi!
W grze odnajdziemy siedem lokacji, na których rozmieszczone są poszczególne tory. Do tego dochodzą ich odwrócone wersje, co razem daje nam naprawdę sporą liczbę tras (42, jeśli się nie mylę). Różnorodność jest na tyle duża, by gracz mógł nacieszyć oczy wszystkim, do czego przyzwyczaili nas twórcy poprzednich części. Są więc trasy spowite śniegiem, słoneczne odcinki, zielona dżungla, podwodne fragmenty, rzeki, starożytne budowle, tory z wariującą grawitacją wybudowane na księżycu, czy industrialne, miejscami zniszczone przestrzenie wielkiego miasta. Są doskonale zaprojektowane i wykręcone do granic możliwości - jak często bowiem mamy okazję spadać pionowo w dół, kręcić ogromne pętle niczym na diabelskim młynie, czy też wyprzedzać oponentów mknąc po bocznej, pionowej ścianie? Rozwidlenia, spirale, skocznie,

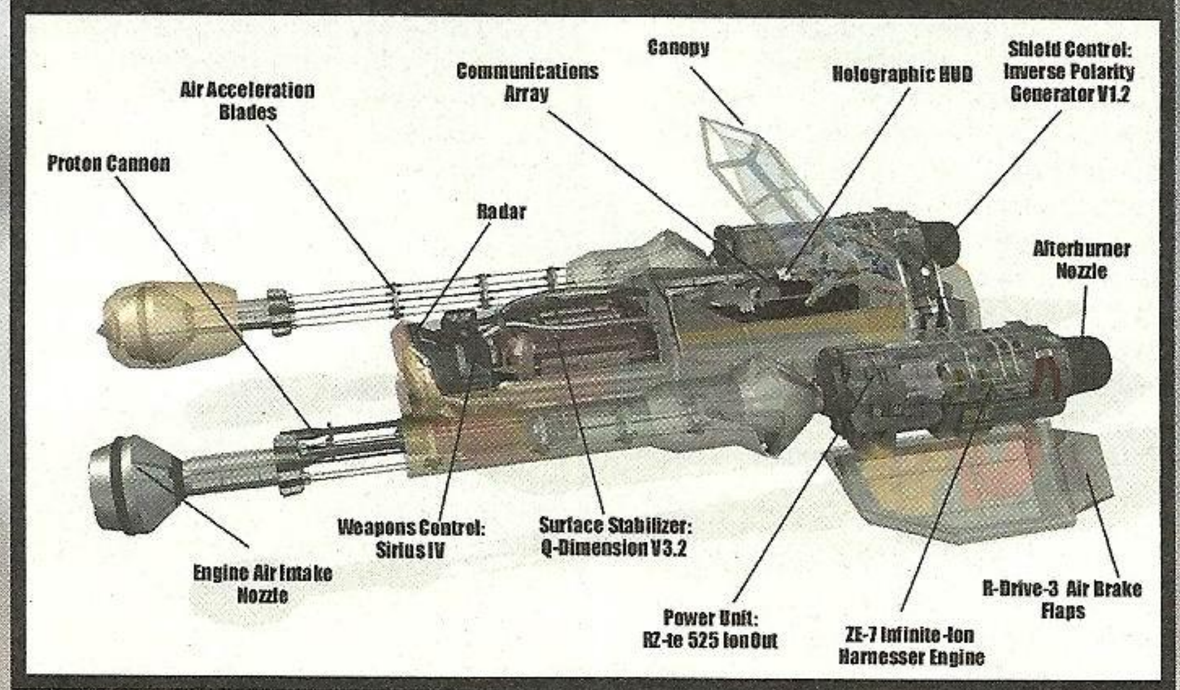
nieograniczone ścianami fragmenty tras... Urozmaicenia zawarte w grze prezentują się nad wyraz pozytywnie, praktycznie nie stawiając jej daleko od „wielkiej trójki" - swoich prekursorów. Tylko design nieco ucierpiał. Niestety.
Wachlarz dostępnych trybów jest imponujący i zapewnia nawet największym maniakom serii godne wyzwanie, pozostałym również oferując multum wspaniałej rozrywki. Początkowo dostępne tryby - AG League, gdzie bierzemy udział w serii punktowanych wyścigów, Challenge pozwalający na wyposażenie pojazdów w specjalne rodzaje broni, w zamian za pomyślne wykonanie serii testów sprawdzających nas w roli pilota, oraz Arcade - doskonały trening naszych umiejętności, gwarantują już na wstępie wiele nieprzespanych nocy. Gdy doliczymy do tego dochodzące w miarę naszych postępów tryby - Zone (rodzaj survivalu - test wytrzymałości i zręczności bez możliwości zatrzymania się, czy choćby spowolnienia pojazdu) oraz Time Trial otrzymamy naprawdę żywotny produkt. A gdyby tego było mało, dostępny od początku Multiplayer (na podzielonym pionowo lub poziomo ekranie), zapewni kolejne, długie sesje, nie pozwalające rywalizującym ze sobą graczom oderwać wzroku od migoczącego kineskopu. O dostępnych atrakcjach informuje nas opcja Progression, pokazująca nasze postępy w grze przy pomocy procentowych danych. Dla lubiących rywalizację znalazł się również ranking, gdzie za dokonania przyznawany jest stopień - a chyba każdy chciałby pochwalić się chlubną rangą Galaxy Champion zarezerwowaną dla prawdziwych mistrzów.
Element, z którego słynęły dotychczasowe edycje gry, czyli fenomenalna ścieżka dźwiękowa, nie rozczarowuje także w tym przypadku. 19 naprawdę wartościowych i klimatycznych utworów takich wykonawców jak FSOL, Utah Saints czy Orbital to doskonałe zestawienie, będące idealnym repertuarem ilustrującym nasze poczynania podczas każdego z wyścigów. Jak zwykle, w dowolnym momencie możemy dokonać zmiany aktualnie odtwarzanego numeru. Cała oprawa audio stoi tutaj na najwyższym poziomie, a intro udźwiękowione w systemie Dolby Digital 5.1 jest dodatkowo smakowitą wisienką na szczycie i tak już przepysznego tortu.

Brak miejsca nie pozwala mi napisać o wielu innych ciekawostkach oczekujących graczy w nowym WipeOucie. Wspomnę więc tylko krótko o: możliwości wyboru jednego z dwóch pilotów o różnych umiejętnościach (dla każdego z teamów), możliwości inwestowania zdobytych funduszy w tuning pojazdu, nowych rodzajach broni, galerii szkiców i innych materiałów związanych z produkcją gry, ukrytych dodatkach, wystrzałowych bolidach nieznanych nam dotychczas korporacji...
Gdyby WipeOut Fusion w istocie okazał się fuzją wspaniałej grafiki, świetnej muzyki, rewelacyjnych tras oraz designu najgenialniejszej części serii - WipeOut«a 2097, byłby prawdopodobnie tym, na co z liczyłem. Bezkonkurencyjnym przebojem, po raz kolejny miażdżącym swą potęgą, pomagającym firmie Sony sprzedać kolejne miliony konsol. Nie jestem, ani nigdy nie byłem w stanie zmienić tego, co się stało. Naprawdę kolorowe sny rzadko stają się rzeczywistością - nie ma rzeczy idealnych; może WipeOut 5 będzie? WF jest, jaki jest! I choć nie spełnił moich oczekiwań (czy to w ogóle było możliwe?!), w obecnej chwili jest jedną z najlepszych gier na PS2.
A także najlepszym futureracerem!

Gangsta

Jak to działa?

Szczerze mówiąc nie mamy pojęcia na jakiej zasadzie statki w serii WipeOut unoszą się nad ziemią. Autorzy jednak mają - oto przekrój modelu Van-Uber. Pokazaliśmy to inżynierom z zakładów PZL - za tydzień mamy dostać odpowiedź, czy uda im się coś podobbnego skonstruować.



Dla każdego znajdzie się coś odpowiedniego - obok starodawnych budowli, także i fani futurystycznych miast mają swoje trasy.

PlayStation 2 — *Najlepszy future racer na naszej planecie. Łykajcie!*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Team Fusion
- *Liczba graczy:* 1-2

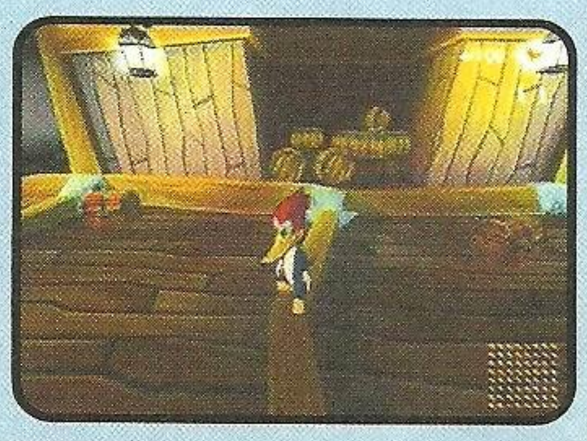
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

9.0

Woody Woodpecker

Wydawca: Acclaim **Liczba graczy: 1**
Producent: Acclaim **Konsola: PS2**
Ocena: 5.0



Dzięcioł Woody jest znanym bohaterem kreskówek, nic więc dziwnego, że doczekaliśmy się klasycznej, dla tego typu bohaterów, platformówki.
Ja tam nawet tego zwariowanego dzięcioła lubię, ale gry z nim w roli głównej już mniej. O ile WOODY WOODPECKER RACING (czyli wyścigi kartów) na DC i PSX były jeszcze całkiem znośne, to ta platformówka na PS2 jest po prostu nudna i brzydka - ale tak to jest, gdy wcześniej widziało się JAK & DAXTER.
Zaczyna się standardowo - zły wykonuje pierwszy krok (czyli porywa Splinter'a i Knothead'a), a Woody jest zmuszony do odpowiedzi (czyli uratowania swych małych krewnych). Dalej idzie normalnie - kolejne poziomy, dużo zbier ania i skakania itp. itd. Czyli wszystko jest teoretycznie w porządku ale... (musi być jakieś „ale").
Po pierwsze: Woody pomimo pewnego uroku nie jest bohaterem, który mógłby mierzyć się ze zwariowanym p duetem z produkcji Naughty Dog.
Po drugie: graficznie JAK & DAXTER bije tę pozycję o kilka długości. Nawet mimo tego, że do przedstawienia postaci zastosowano popularną ostatnio technologię Cel Shading.
Po trzecie: natężenie śmiechu na każdą minutę grania jest dużo, dużo mniejsze.
Można by tak jeszcze dość długo, ale wszystko sprowadza się do tego, że WW jest po prostu kolejną, zwykłą platformówką, której zabrakło tego „czegoś". JAK & DAXTER od pierwszego spojrzenia powoduje, że chce się grać i grać bez końca. WW wywołuje odmienne chęci, trzeba się w pewnym stopniu do grania zmuszać. Dlaczego? Bo nic tu nie zachwyca. Ani grafika (raczej przeciętna), ani dźwięk (raczej kiepski), ani grywalność (to już było...), czy sterowanie (mogło być dużo lepsze).
Szkoda, że WW jest tak bardzo przeciętną pozycją. Przecież od przybytku głowa nie boli i lepiej mieć więcej, niż mniej dobrych platformówek. Tym bardziej, gdy ukończyło się już JAK & DAXTER.
Wybrakowana.
Marcellus

Legend Of Alon D'Ar

Wydawca: Ubi Soft **Liczba graczy: 1**
Producent: Stormfront **Konsola: PS2**
Ocena: 5.0

Po raz kolejny przyszłość świata wisi na włosku. Bestia z piekła rodem ma zamiar zniszczyć Ziemię...
Hmm, przepraszam... Mam pytanko. Po co? Cóż takiego ten potwór ma zamiar osiągnąć. Czy bestyjka nigdy nie grała w żadną grę i czy bestyjka nie wie, że taki słomiany zapał zazwyczaj jest szybko ugaszany przez jakiegoś wieśniaka? A sam wieśniak nie jest lepszy. Bo jak można przeżyć z dwadzieścia lat nie zdając sobie nawet sprawy z drzemiącego w sobie potencjału na bohatera.
Okey, tym razem przyjdzie nam sterować niejakim Jarik'iem.
Podczas zwykłej eksploracji kamera jest ustawiona wysoko nad głową bohatera. Czyżby do panów z Ubi Soft dotarły wieści jak to pewien o.g z polskiego miesięcznika konsolowego Neo Plus użalał się nad pracą kamery w ich wcześniejszej grze pt. DRAGON RIDERS i postanowili wyeliminować ten błąd w tak radykalny sposób?
Ale czymże jest owo dzieło, o którym tak zacięcie rozprawiam? Otóż LEGEND OF THE ALON D'AR jest erpegiem. Autorzy przechwalają się, że dość nowatorskim i mającym spełniać wszystkie zachcianki graczy. Na czym to całe nowatorstwo i spełnianie marzeń ma polegać?
Naszego bohatera możemy rozwijać prawie dowolnie, pakując punkty doświadczenia w te umiejętności, które nam pasują. Mamy mnóstwo broni, niezliczone zdolności bohaterów... I tu autorzy przesadzili. Tego wszystkiego jest po prostu za dużo. Nie mam nic przeciwko rozbudowanym erpegom, ale tu w jednym momencie trzeba myśleć o zbyt wielu różnych rzeczach, co zwyczajnie psuje zabawę. Jeśli dorzucić do tego fakt, że trzeba przewidywać, jaka umiejętność będzie szczególnie potrzebna w następnej lokacji, ponieważ bez niej nie będzie można pokonać przebywających tam potworów, to robi się naprawdę nieciekawie. Świat przedstawiony w grze jest gigantyczny. Trzeba pokonywać dość duże przestrzenie, ciągnące się jak flaki z olejem. Eksploracja jest niezmiernie nudna. Nie pomaga w tym fakt, iż grafika jest średnia. Ratuje ją to, że na raz widzimy ogromne, lecz mało szczegółowe, lokacje. Poza tym tekstury, jak to zwykle bywa, są miernej jakości.
System walki to dziwna mieszanka komend wydawanych turowo z ciosami zadawanymi w czasie rzeczywistym. Taki sposób prowadzenia bitwy jest... Niewłaściwy.
Pomysł nie jest jakiś specjalnie nowy. Sprawdzał się już w innych erpegach, ale to, co zaprezentował LOTAD nie daje satysfakcji z grania, a przecież o to chodzi.
Dźwięki są słabe. Powiem więcej: w pewnych momentach nawet drażnią.
Oh, widzę, że kończy się miejsce. Jak dobrze! Jeśli chcecie zagrać w LOTAD, to proszę bardzo. Ale potem nie mówcie, że nie ostrzegałem.
o.g

Soldier Of Fortune Gold

Wydawca: Activision **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Activision **Konsola: PS2**
Ocena: 5.1

Tak się dziwnie złożyło, że w jednym miesiącu miałem okazję przyjrzeć się aż trzem konwersjom z PC na PS2. Soldier Of Fortune Gold jest jedną z nich. Najsłabszą.
Życie Psa Wojny bywa ciężkie. Najemnicy często podejmują się beznadziejnych z pozoru misji, walczą z przeważającymi siłami wroga, zabijają i bywają zabici. Takim właśnie najemnikiem kierujemy w Soldier Of Frotune Gold. Gra jest dość długa, ma 10 sporych misji pociętych na 26 kawałków i często zatrzymuje się, bo konsola musi doładować dane. Długo je ładuje, choroba. Można wyjść po kolejną colę do lodówki i wrócić. Ale same misje bywają ciekawe, a efektowne strzelaniny z grupą nieprzyjaciół są mocnym punktem. Nie ma tu jednak niczego rewolucyjnego, czego nie widzieliśmy w innych grach tego typu. Denerwuje za to, że gdy nasz bohater padnie w akcji, gra wychodzi do menu (ładowanie) i dopiero wtedy możemy powtórzyć poziom (ładowanie). To półtorej minuty niepotrzebnego doładowania, co za nonsens.
Grafika jest, oględnie mówiąc, sprzed dwóch lat - wtedy gra zadebiutowała na PC. Postacie są kanciaste - szczerze mówiąc nie widziałem jeszcze tak biednie wykonanych postaci na PS2. Ich głowy są kwadratowe niczym robotów na pierwszych filmach science-fiction.. Teksturki powtarzają się, animacja pracuje w całych 30 klatkach na sekundę, są liczne błędy kolizji. Oczywiście - fajnym patentem jest możliwość odstrzelenia przeciwnikowi nogi, ręki lub głowy, ale po kilku minutach już to nie kręci - inaczej niż choćby „bullet time" w Max Payne. Dźwięk bez zarzutu - muzyczka i jęki konających, a także dialogi brzmią zwyczajnie dobrze. W stosunku do wersji DC dodano tryb multiplayer dla czterech osób. Ale jak tu grać, skoro animacja rwie w sposób uniemożliwiający przycelowanie. Można także grać przy pomocy myszki i klawiatury podpiętych do złącz USB w konsoli.
Gra niedawno gościła na DC i oceniliśmy ją dość wysoko. Wzięliśmy pod uwagę jednak kilka czynników, które wpłynęły na taki a nie inny sposób postrzegania SOF. Po pierwsze DC jest blisko trzy razy tańszą konsolą, po drugie prawie nie ma na nią nowych gier. Na PS2 ze strzelanin fpp są do wyboru następujące pozycje: Half-Life, Red Faction, Quake III Revolution, Unreal Tournament, Timesplitters, 007 Agent Under Fire. Wszystkie są ładniejsze i zwyczajnie ciekawsze od SOF Gold. Mamy rok 2002 i nie ma potrzeby konwertować dwuletnich pecetowych gier na PS2. Zły ruch Activision, nie potrzebna nikomu pozycja.
Gulash

Scrabble

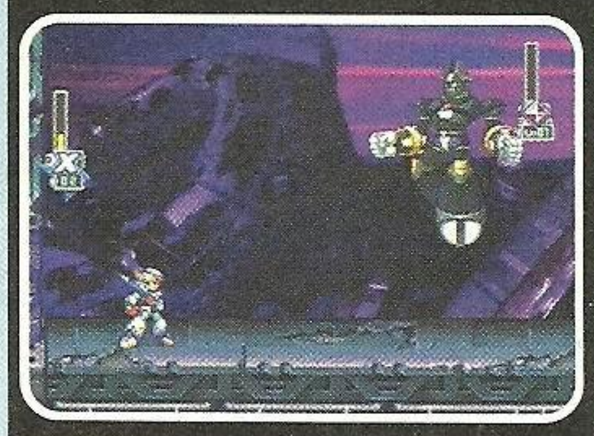
Wydawca: Ubi Soft **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Ubi Soft **Konsola: PSX**
Ocena: 4.0

Czym jest Scrabble tłumaczyć raczej nie trzeba - to zabawa w układanie słów.
Wymyślił ją, w 1931 roku, niejaki Alfred Butts - miłośnik krzyżówek i anagramów (nosiła wtedy nazwę Lexico). Scrabble podobne jest do układania krzyżówki - pierwszy zawodnik z wylosowanych liter układa słowo, następny dołącza swoje słowo do poprzedniego i tak dalej i dalej, aż do wyczerpania wszystkich literek. Każda literka w ułożonym słowie ma swoją wartość punktową, a jeżeli słowo przechodzi przez oznaczone pole na planszy gry punkty rosną. Naprawdę świetna to zabawa - niestety w wersji elektronicznej dostępne są tylko trzy rodzaje języków - Niemiecki, Angielski i Hiszpański. Więc tak naprawdę tylko osoby dobrze znające jeden z tych języków będą mogły bawić się tą grą. Gra oferuje to co wersja planszowa z ta różnicą, że zawiera słownik, więc nikt nie oszuka twierdząc, że wymyślone przez niego słowo jest prawidłowe. Oferuje też kilka rodzajów plansz i trzy wariacje zabawy Oprawa graficzna w SCRABBLE jest całkiem przyzwoita, a przynajmniej nie odrzuca od ekranu. Dźwięku prawie nie ma, bo i po co? Ale za to zabawy jest mnóstwo na długie zimowe wieczory - szkoda, że nie dla nas.
Marcellus

Mega Man X6

Wydawca: Capcom **Liczba graczy: 1**
Producent: Capcom **Konsola: PSX**
Ocena: 6.0

Żadna inna firma nie potrafi wysysać ze swoich tytułów tak, jak Capcom. Rok bez Street Fighter'a czy Resident Evil'a (w jakiejkolwiek postaci) to rok stracony. Ba, nawet takiemu biednemu Megamanowi nie dadzą spokoju. Po MEGAMAN X 5, przyszła kolej na (wszyscy razem!) MEGAMAN X 6!
Najpierw zastanówmy się, do kogo adresowana jest ta gra. Otóż MEGAMAN jest grą na wskroś japońską. Zrobioną przez japończyków, dla japończyków. Jeśli ktoś będzie w nią grał, nie będąc jednocześnie japończykiem, to oznacza to tylko jedno. Ten jegomość lubi oldschool'owe platformówki z klasyczną mangową grafiką. Jeśli nie jesteś kimś takim, to możesz sobie spokojnie odpuścić tą recenzję. A dla reszty...
Historia w MEGAMAN gra drugoplanową rolę, ale skoro już takowa istnieje, to... Wszystko, co musicie wiedzieć, to to, że jakiś zły pan ma zamiar zapanować nad światem. Reszty dowiecie się z przerywników, które są zrealizowane metodą „wpadających twarzy". Wygląda to mniej-więcej tak: Megaman coś mówi - na ekranie widnieje plansza, na której znajduje się buzia bohatera z otwartymi ustami. Kiedy Megaman jest zdziwiony, na ekran wpada plansza z twarzą wykrzywioną grymasem, oznaczającym właśnie to uczucie. Oldschool pełną gębą.
Rozgrywka nie zmieniła się od poprzedniej części ani na jotę. Nadal biegamy naszym człowieczkiem po wielopoziomowych planszach, na których tłuczemy przeciwników. Na końcu każdego levelu czai się wielgachny i potężny boss. Nadal w naszym arsenale możemy znaleźć miecz świetlny, futurystycznego guna, boostery i atak specjalny. Niby autorzy chwalą się jakimiś nowinkami, ale tak naprawdę, to dla przeciętnego gracza będą one prawie niedostrzegalne i mało znaczące. Chyba, że jesteś hardcorowcem i grasz w każdą część Megaman'a od pamiętnego grudnia roku 1987, kiedy to ukazała się pierwsza pozycja z serii. Jeśli tak, to mały quiz: podaj imię bossa z drugiej części? Ha!
Grafika, nawet jak na możliwości PSX'a, mogła być lepsza. Ta znaczy nie jest zła, ale moim zdaniem wygląda plastikowo. Dźwięki również jakoś mnie nie zachwyciły. Niektóre są po prostu żałosne. A jeśli chodzi o miodność, to jest całkiem dobrze. Po prostu platformóweczka.
Ale to, co chcę Wam od początku powiedzieć... MEGAMAN X 6 do takiego METAL SLUG X ma lata świetlne. Praktycznie pod każdym względem. Więc jeśli doczytałeś do tego momentu, to polecałbym najpierw łyknąć tą drugą pozycję. A dopiero potem, jeżeli ciągle będzie Ci mało, MEGAMAN X 6.
o.g



Oto genialnie zaprojektowany poziom Glacier. Sunąc boarderem z wypasionymi statystykami można grindować niemal w nieskończoność...

Activision kontynuuje pomyślaną na cztery serie linię 02 Sports. Mieliśmy deskorolkę, BMX-a, będzie surfing, a teraz snowboard. Niezły snowboard.

Shaun Palmer's Pro Snowboarding

Shaun Palmer's Pro Snowboarding jest zupełnie inną grą niż SSX Tricky. Ta ostatnia to czysta adrenalina, moc, pulsujący soundtrack miksowany na żywca i niewiarygodne ewolucje w powietrzu. Krótko mówiąc: wyścigi. W Palmerze chodzi głównie o czesanie jak najbardziej skomplikowanych kombinacji. Triki starają się być realistyczne (choć na szczęście nie do przesady - wysokość lotów, których dopuszczają się zawodnicy, można porównać do Pałacu Kultury), a zjazd nie przypomina szaleńczego gnania na złamanie karku po niemal pionowej ścianie. Bardziej liczy się technika i mozolne opracowanie długiego komba.

Sterowanie i system trików pochodzą bezpośrednio z Tony'ego Hawka. A to dobra rzecz - system jest znany, ograny, nie trzeba się go od nowa uczyć. Pod osobnymi przyciskami są graby, flipy, i grindy, a przyciskami kierunkowymi nadajemy zawodnikowi rotację. Kurka, są nawet manuale na snowboardzie (choć nie jestem pewien, czy ktoś takie manuale rzeczywiście zasadza), czyli ślizganie się na przedniej/tylnej krawędzi deski. Tak więc każdy, kto bawił się dowolną częścią Pro Skatera po kilku minutach odnajdzie się i w Pro Snowboarding. Zresztą cały rdzeń gry opiera się na dobrze sprawdzonych w Hawkach regułach. Na każdej trasie są zadania do wykonania (zdobycie określonej liczby punktów, odnalezienie czegoś, przegrindowanie po czymś, rozwalenie napisów Slow). Za zaliczenie określonej części zadań odsłania się kolejna trasa, jest możliwość rozbudowywania statystyk zawodnika, a pomiędzy kolejnymi zabawami z rurkami i hopkami, stajemy do wyścigów z innymi zawodnikami.

Na początku gra nie przepuszcza złego ustawienia deski przy lądowaniu- jeśli jest odchylona choćby o kilkadziesiąt stopni, to trik nie siądzie. Nie mówiąc już o lądowaniu bokiem do kierunku jazdy. Trzeba ewolucje kończyć nieco wcześniej, by zdążyć odpowiednio się ustawić. Czasami, gdy wydaje się, że lądowanie było udane, koleżka jednak ryje gębą w śniegu. Sytuacja zmienia się drastycznie na korzyść, gdy trochę pogramy, zaliczymy część zadań i otrzymamy w zamian za to punkty do rozdysponowania w statystykach zawodników. Ładujemy wtedy w lądowanie, balans, rotacje.

Pod koniec gry, gdy wyśrubujemy te parametry, zawodnicy wyczyniają takie cuda, że kopara opada. Taki Palmer leci w powietrzu, obraca się o 1800 stopni, robi flipa i dwa graby i ląduje jeszcze obracając dechę. Gra wydaje się także wolna, ale to nieprawda. Zależy od szybkości zawodnika (a raczej od parametru „speed") i od nachylenia stoku. Na tych bardziej stromych ciężko nadążyć z łączeniem kolejnych trików.

W grze jest fajny patent z teleportami porozmieszczanymi na trasie. Już wyjaśniam. Jak wiadomo, na deskorolce w Hawku można pojechać, gdzie się chce, natomiast tutaj kierunek jazdy zawsze będzie jeden - w dół stoku. Tak więc, jeśli miniemy miejsce, w którym mieliśmy coś zrobić (na przykład skoczyć wysoko w górę, zasadzić megacombo i dać się wtedy uwiecznić czekającemu na to reporterowi), to praktycznie nie mamy możliwości powrotu. Tu zaś przydaje się kilka rozmieszczonych na trasie teleportów, które cofają na wyższe partie stoku.

Zupełnie słuszne rozwiązanie - bez niego system z Hawka miałby małe szanse. Naturalnie jest tryb kariery, zabawa we dwie osoby, tworzenie własnego boardera. Nie ma za to edytorka własnych parków.

Gra wygląda nieźle, nawet całkiem nieźle. Zawodnicy są rewelacyjnie wykonani, ich facjaty przypominają ludzkie, a ciuchy delikatnie powiewają na wietrze przy szybkiej jeździe. Trasy widać do samego horyzontu, jest kolorowo i ładnie. Tu i ówdzie stoją domki, pełno jest rurek, hopek, skoczni i halfpipe'ów. Sprzęt umilający nam zabawę jest dość sprytnie poustawiany; możliwe jest wyczesanie kilku naprawdę konkretnych kombinacji. Krótko mówiąc - zjazdy są dobrze zaprojektowane. Choć tekstury śniegu są miejscami trochę za bardzo porozmywane. Absolutnym killerem jest ostatnia trasa - Glacier. Stroma jak skocznia narciarska, pełna rurek, na których można grindować niemal od startu, aż do mety z ogromną prędkością.

Muzyka - naturalnie licencjonowana, z takimi zespołami jak Papa Roach, Alien Ant Farm czy nawet Pantera z nieśmiertelnym hymnem „Mouth For War" (yeah!). Reszta dźwięków jest w porządku; świst wiatru, zagrzewające do boju komentarze i zgrzyt tartej deski towarzyszący grindowaniu nie zawodzą. Różne rodzaje powierzchni dają inne odgłosy, ale to już standard w grach snowboardowych. Brzmi to wszystko dobrze, ale nie powoduje jakiejś przemożnej ochoty wystawienia kolumn na balkon, rozkręcenia ich na maksa i wywalenie na całe osiedle IT'S TRICKY TRICKY TRICKYYYYY!!!

Gra jest dobra, techniczna i inna niż SSX Tricky. Nie bez znaczenia jest fakt, że zespół odpowiedzialny za Palmera maczał wcześniej paluchy w Cool Boarders. Shaun Palmer's Pro Snowboarding wciąga. SSX Tricky jest fantastycznie szybkie i efektowne, ale Palmer to taki Hawk na śnieżnej desce. Techniczna gra. W Matt Hoffman's Pro BMX silnik Hawka się nie sprawdził; tutaj - jak najbardziej.

Gulash

Ostatni strój Shauna jest conajmniej dziwny jak na śnieg, ale... Jeden zbiera taborety, a inny lubi jak mu skarpetki śmierdzą. Nie takie rzeczy widzielismy.

PlayStation 2

Tony Hawk 3 na snowboardzie - fajna, techniczna sprawa.

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* UEP Systems
- *Liczba graczy:* 1-2

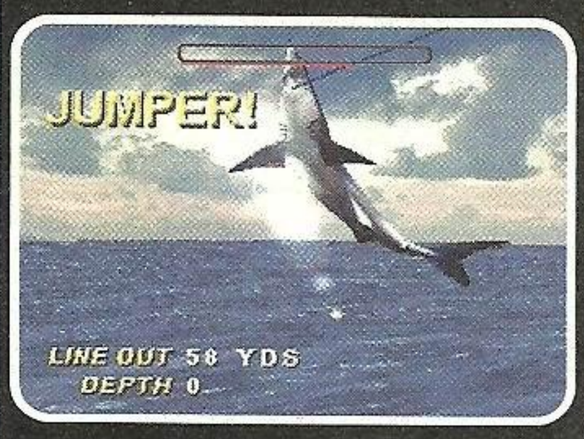
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.3

Saltwater Sportfishing

Wydawca: Take 2 **Liczba graczy: 1**
Producent: Take 2 **Konsola: PSX**
Ocena: 6.0



Jeżeli znudziło się wam łowienie ospałych i leniwych bassów w zamulonych stawach to mam idealne rozwiązanie - wędkarstwo morskie!

Już myślałem, że już nic się nie zmieni w światku gier wędkarskich i będziemy skazani na niekończące się połowy ryb słodkowodnych. A to jest o tyle nużące, że nad staw czy rzekę może udać się każdy z nas i samemu zarzucić wędkę. Natomiast na wędkarstwo morskie nie każdy może sobie pozwolić - jacht dalekomorski kosztuje ogromne pieniądze, a droga do Australii, czy na Hawaje jest bardzo daleka.

Jednak dzięki Saltwater Sportfishing każdy może złowić olbrzymiego marlina (ryba znana ze „Stary człowiek i morze"), miecznika, halibuta czy nawet rekina. A to już nie to samo co złowienie 10 kilowej rybki - marliny potrafią ważyć nawet 1000 kilo (mój rekordowy połów to ponad 800 kilowa ryba). Wielkość ma znaczenie, a i walka jest dość ekscytująca, bo ryby skaczą ponad powierzchnie, gwałtownie zmieniają kierunek, nurkują i tak dalej. Łowić zaś można na najbardziej znanych łowiskach rozrzuconych po morzach i oceanach całego świata - Karaiby, Nowa Zelandia, Hawaje, ocean indyjski. Łowisk jest w sumie kilkanaście. Każde z nich ma swoje gatunki ryb - od małych, kilkunastokilowych rybek, po olbrzymie potwory. Gatunków jest w sumie dwadzieścia cztery, a każdy z nich ma swoją ulubiona przynętę, temperaturę wody i głębokość na jakiej żeruje. Oczywiście trzeba dobrze dobrać żyłkę (choć „linka" lepiej pasuje do czegoś, co ma utrzymać rekina). Małe rybki boją się grubszych linek, a z kolei duże z łatwością zerwą cienką żyłkę.

Grafika pozytywnie mnie zaskoczyła, ryby są ładne, duże i dość dobrze animowane, a to chyba najważniejsze. Krajobrazy nad wodą niezbyt nas przecież obchodzą, bo to, co najważniejsze kryje się pod powierzchnią oceanu. Udźwiękowienie nie jest najlepsze - czasami plusk wody nie jest zgrany z ruchami ryby, ale w większości przypadków wszystko jest w porządku.

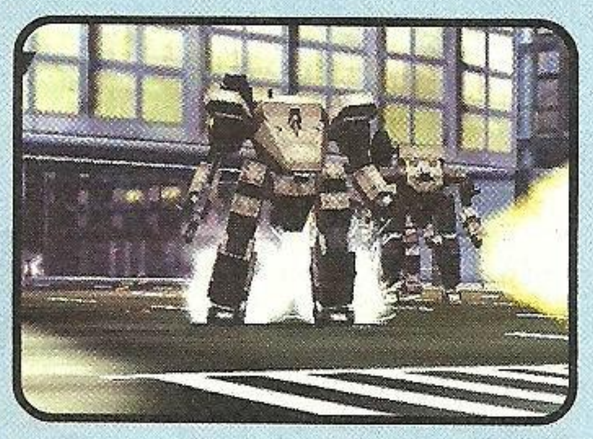
Gra oferuje kilka trybów zabawy- standardowy Arcade czyli wycieczkę po wszystkich łowiskach i łowienie ryb na punkty w wyznaczonym czasie. Toumament - coś jak wyzwania (np. złów największego tuńczyka, lub złap ważącego ponad 100 funtów miecznika na żyłkę o wytrzymałości 30 funtów). W tym trybie odkrywamy kolejne łowiska do trybu Recreation gdzie możemy łowić dla przyjemności w poszukiwaniu jak największej ryby lub też wziąć udział w zabawach typu: największa ryba złowiona w ciągu dwóch dni.

Jedyną wadą SS jest zbyt niski poziom trudności - sterowanie jest po prostu zbyt łatwe. Wystarczy cały czas szybko wybierać żyłkę i wciskać odpowiednie kierunki na padzie w tym momencie gdy na ekranie pojawiają się strzałki. Każda nawet największa ryba zostanie złowiona w kilkadziesiąt sekund. Moim zdaniem to trochę za szybko - marzyła mi się walka na miarę tej jaką stoczył pewien stary rybak... Ale i tak zabawa jest naprawdę przednia. Wszystkim wędkarzom, którym znudziły się leniwe bassy zdecydowanie polecam.

Marcellus

Robot Warlords

Wydawca: Midas **Liczba graczy: 1**
Producent: Nexus **Konsola: PS2**
Ocena: 6.0



Oprócz wielkich korporacji wydających gry na konsole i komputery - jak EA, Eidos czy choćby Activision - są także niewielkie firmy, również próbujące szczęścia w tym interesie. Z różnym skutkiem.

Jedną z nich jest Midas Interactive, tak znienawidzona przez Marcellusa. To prawda - liczba crapów na PS One wprowadzonych do obiegu przez Midasów jest przepotężna, ale może czas popatrzeć na to z innego punktu widzenia? Po pierwsze, jest to mała firma, a budżety każdej z ich gier nie mogą się równać temu, co ma do wydania takie na przykład Konami. Po drugie, Midas Interactive proponuje swoje gry za jedną trzecią lub nawet jedną czwartą tego, co duzi wydawcy. Stąd też nie wypada dziwić się, że gra nie jest najwyższych lotów. Niska cena = mały budżet, a więc mało programistów i grafików. I koło się zamyka.

Oprócz produkowania gier we własnym zakresie, Midasi najwyraźniej zajęli się także wydawaniem. Ich pierwszą grą na PS2 jest Robot Warlords - mało znane dzieło japońskich programistów z teamu Nexus, w które - jeśli zechcecie - możecie zagrać. Jak się okazuje, można to zrobić nie czując obrzydzenia.

Robot Warlords to turowa strategia. O czym traktuje? O jednej z japońskich fobii, a mianowicie o wielkich robotach wyrywających się spod kontroli. Tym razem pewien szaleniec przejmuje kontrolę nad całym oddziałem Bulletów (tak bowiem w grze nazywane są kroczące mechy bojowe) i zagraża porządkowi publicznemu. Mechy na ulicach Tokio sieją strach i pożogę. Błyskawicznie japoński rząd tworzy grupę specjalną, której zadaniem będzie wyeliminowanie zagrożenia. Jeśli uda się pokonać oddziały nieprzyjaciela w ciągu siedmiu dni, to super - w innym razie na Tokio polecą bomby atomowe. W naszych rękach zatem los całego miasta, a jak się okazuje także i narodu.

Dostajemy więc brygadę mechów i serię zadań do wykonania. Na ogół trzeba niszczyć przeciwników przed upływem wyznaczonej liczby tur. Na ekranie walki jest standardowo - możemy przemieścić robota, wycelować, strzelić, użyć specjalnego ataku, bronić się. Oczywiście mapa podzielona została na pola i możemy ją obracać, są cztery widoki izometryczne. Niestety, ktoś zażyczył sobie efekt rozmycia po każdym ruchu (obrocie, przesunięciu) mapą - po kilku minutach zaczniecie przeklinać autora, tak jak ja. Po prostu wszystko się zlewa. Niepotrzebna bzdura. Za to przed misją można zmieniać uzbrojenie, kolory i ogólnie grzebać w kupie złomu.

Gra jest dość powolna - po każdym ruchu konsola wyświetla długą, generowaną w czasie rzeczywistym scenkę, w której mech przemieeeeszcza się, strzeeeela, sam odbieeera serię... Wooolno. Na szczęście można to ominąć wciskając trójkąt. Po naszej turze atakuje przeciwnik i tak dalej, aż do ostatniego pozostałego na polu walki.

Wspomniany niski budżet widać w prezentacji gry. Oprócz intra raczej nie ma filmów, a statyczne obrazki i teksty (czytane przez lektorów podczas dialogów). Mechów nie projektował jakiś znany japoński chara-designer, więc są na maxa standardowe. Podobnie postacie bohaterów, nie wyróżniają się niczym. Grafika podczas misji jest dość prosta - otoczenie nie zachwyca, ale wykonane jest solidnie. Miasto przypomina miasto - to dość odkrywcze zdanie mówi o tym, że są domy, ulice, chodniki, stojące na poboczu samochody, palą się lampy. Efekty strzałów, wybuchy - przeciętne. Ale do przeżycia.

Pod muzyką podpisał się niejaki QUPE. Nie wiadomo, czy to koleżka, czy zespół, i czy gdy komponował, właśnie robił ową QUPE... W każdym razie ścieżka dźwiękowa jest kakofoniczna i denerwuje już po kilku minutach. Wspomniałem już, że dialogi są czytane przez lektorów, wprawdzie bez zaangażowania, ale zawsze.

Robot Warlords może zaciekawić fanów strategii turowych z mechami w głównej roli. Choć bardziej polecam Front Mission 3 mistrzów ze Square - co z tego, że na PS One. Przecież będzie działać i na PS2. A jest (i pewnie jeszcze długo będzie - aż do FM4) niedoścignionym wzorem dla wszystkich, którzy chcieliby dotknąć się do tego tematu.

Gulash

Jonny Mosley Mad Trix

Wydawca: 3DO **Liczba graczy: 1**
Producent: 3DO **Konsola: PS2**
Ocena: 3.0

3DO powraca w wielkim stylu. Widząc, że na sporty ekstremalne jest wzięcie, ta niegdyś ciekawa firma proponuje nam wyczynową jazdę na dwóch nartach. Firmuje ją Jonny Mosley - jeden z najbardziej utytułowanych zawodowców amerykańskich.

I wiecie co? Kij (od nart) Johnny'emu w oko. Grę otwiera into, po obejrzeniu którego normalnie osłupiałem. Naturalnie obserwujemy w nim kilka fantastycznych wyczynów zawodników na nartach, ale głównym wątkiem jest... Sfilmowana impreza w domu Jonny'ego. Ludki tańcują, popijają coś i gadają. Po domu chodzi Johnny w towarzystwie kilku kumpli, jeden filmuje go cały czas kamerą, a wszyscy są tak nieprawdopodobnie „cool", że aż zbiera się na mdłości. Naprawdę, coś niesamowitego - powinniście to zobaczyć, żeby przekonać się na własne oczy jak przeżałośnie wypada ktoś chcący na siłę być wyluzowanym koleżką przed innymi.

Czułem się tak, jakbym właśnie obejrzał na Polsacie film „Cool as ice" z Vanillą Ice'm w roli głównej, co nierozważnie uczyniłem rok temu. Potem przez kilka dni nie mogłem się pozbierać, teraz poszło szybciej.

Dalej nie jest wcale lepiej. Tylko dwie opcje - challenge i freeride nie zwiastują długiej i wyczerpującej zabawy. Freeride - wiadomo, zjazd bez punktów, czasu i tak dalej.

Challenge dzieli się na trzy części. Szkołę narciarską, zawody i tak zwany „big mountain", czyli zjazd z wielkiej góry po zrzuceniu z helikoptera.

Napieram dalej. W szkółce ma nas uczyć trener samego Jonny'ego. Owszem, jest - w postaci głosu z zaświatów... Erm, głosu z głośnika. Napisałem z zaświatów, bo równie beznamiętnie wypowiadającego pochwały i nagany komentatora w wyczynowej grze na konsolę jeszcze nie słyszałem. Tak, komentator to kolejna jak najbardziej warta uwagi rzecz w tej grze.

Na początku jest trójka zawodników - nasz „chłodny jak lód" Jonny, jakaś Miki i jeszcze jeden wytatuowany koleżka. Nie ma innych strojów i nart - dopiero, jak coś się uda wygrać, odsłonią się kolejne...

Ale kto by chciał w to grać! Po raz kolejny gra zaskoczyła mnie doszczętnie. Grafika jest tak paskudna jak Teletubisie. Wstrętna.! Kilka obiektów na krzyż, wszędzie naćkane bez ładu i składu rurki, hopki, halfpajpy... No i śnieg, śnieg, śnieg. Można to zrobić lepiej - przecież SSX Tricky pokazał jak. A właśnie - mam nieodparte wrażenie, że autorzy zapatrzyli się na SSX Tricky przy projektowaniu tras i ogólnego klimatu gry. Tylko, że ta żałosna imitacja im nie wyszła. Co z tego, że trasy wiodą przez San Francisco, czy Rzym, skoro kompletnie nie czuć szybkości i mocy? Zawodnicy wloką się jak ślimaki, po prostu nie ma zabawy.

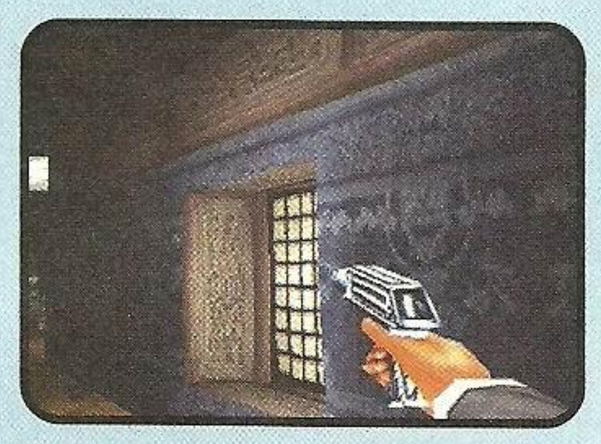
Dodatkowa atrakcja to bezmyślne sterowanie. Wprawdzie pod R-ami i L-ami mamy graby, standardowo skacze się X-em, grinduje trójkątem, a zmienia kierunek nart kwadratem, to reszta jest do bani. Ktoś wpadł na prześwietny pomysł, że sterowanie zawodnikiem będzie odbywać się analogową gałką, a rotacje podczas skoków cyfrowym padem. Acha - rotacje należy załadować przed skokiem trzymając kierunek. Tylko, że wtedy trzeba puścić analoga... Uff, coś potwornego.

Jedyną atrakcją jest zacny soundtrack, naturalnie punkowo-hiphopowy. Reszta jest zwyczajnie do bani. A Jonny Mosley niech złamie nogę na stoku, a potem poleży na wyciągu przez miesiąc grając tylko w swoje Mad Trix. Odechce mu się żartów.

Gulash

Men In Black: Crashdown

Wydawca: Infogrames **Liczba graczy: 1**
Producent: Runecraft **Konsola: PSX**
Ocena: 3.9



Oto gra, która powstała na podstawie serialu animowanego Men in Black: The Series.

MIB: Crashdown to gra FPP, czyli akcję obserwujemy z oczu naszego bohatera. Fani FPP pewnie już się cieszą. Niestety nie ma z czego. Jest to najgorsza tego typu gra, w jaką przyszło mi grać na PSX. Fabuła? Typowa dla MIB. Jakieś ufolce nielegalnie wylądowały na naszej planecie i trzeba je spacyfikować. Miejsce akcji? Niby jakiś park rozrywki, niby statek kosmiczny i tym podobne.

Grafika żałosna. Tekstury albo brzydkie, albo sterylne. Przeciwnicy są straszni. Naprawdę. Jakieś nieokreślone kupki polygonów biegające tu i ówdzie, strzelające od czasu do czasu. Przy okazji autorzy rozwiązali wieczny problem znikających ciał wrogów. Kiedy takiego ustrzelisz, ten przy akompaniamencie świdrujących pisków zamienia się w wiadro jakiegoś płynu (chyba woda?). A jeśli już jesteśmy przy „efektach specjalnych" to warto wspomnieć o wybuchach, które są trzecią klasą na PSX'a. Sterowanie? Mogło być lepsze. Muzyka i dźwięki po prostu są, bo muszą być i nic więcej nie da się o nich powiedzieć.

Nie ma co. Gdybym pokazał tą grę mojemu koledze, zaciekłemu pecetowcowi i fanowi FPP, to miałby niezły argument w swoim niekończącym się monologu pod tytułem „Konsole ciągną".

No może przesadzam. Ta gra na pewno ma jakieś zalety. Tylko ja ich nie zauważam. Raczej nie mogę MIB: Crashdown polecić. Grać tylko na własną odpowiedzialność.

o.g

Pierwsza część MotoGP była całkiem fajną grą, której zabrakło odrobiny tego „czegoś". A że historia lubi się powtarzać, podobnie jest i z kontynuacją.

Moto GP 2

Długie proste i mnóstwo zakrętów - oto Moto GP 2 w skrócie. Od razu warto ostrzec napaleńców - w tej grze trzeba zwalniać na zakrętach.

Namco miało naprawdę sporo czasu na to, aby przygotować solidnego następcę. MotoGP było przecież jednym z tytułów startowych PS2. Można powiedzieć, że czas ten został dobrze wykorzystany, ale... Nie można się oszukiwać, to nie jest tytuł, który porwie tłumy graczy. Fani wyścigów motocyklowych będą zadowoleni, ale właśnie oni znajdą tu najwięcej uchybień. Gracze zainteresowani dobrymi wyścigami też mogą być usatysfakcjonowani, tyle że nie jest to gra, którą będą się bardzo długo bawić. MotoGP2 nie jest dla wyścigów motocyklowych tym, czym Gran Turismo stało się dla samochodowych. Ma swoje wady i zalety, ale największym problemem jest to, że pomimo sporej przyjemności płynącej z zabawy, trwa ona po prostu zbyt krótko. Gdyby w naszym kraju można było wypożyczać gry, to właśnie takie rozwiązanie polecałbym wszystkim graczom. A że z tym jakoś opornie, dlatego na jej zakup zdecydują się tylko fani talentu Valentino Rossiego i innych bohaterów cyrku zwanego MotoGP. MotoGP2 jest niewątpliwie najładniejszym wyścigiem motocyklowym na PS2 i naprawdę robi bardzo dobre wrażenie. Szczególnie szczęśliwi będą posiadacze telewizorów panoramicznych, ponieważ gra obsługuje format obrazu 16:9. Ale na normalnych telewizorach też wygląda super - każdy z wizualnych aspektów gry został podkręcony i całość prezentuje się doprawdy świetnie. Najfajniejsze jest oczywiście to, że MotoGP pomyka płynnie i ani na chwilę nie spada poniżej 50 klatek na sekundę (nawet, gdy na ekranie jest wielu przeciwników). Trasy to oczywiście tory, które znamy z prawdziwych wyścigów. Należy przyznać, że dobrze je odwzorowano. Jest dużo obiektów na poboczu - drzewa, reklamy, budynki i inne elementy krajobrazu. A wszystko jest bardzo szczegółowe (nie zauważyłem, żeby cokolwiek się dorysowywało). Rewelacyjnie wygląda wyścig w deszczu - w mokrej nawierzchni toru odbija się otoczenie, a w „widoku z pierwszej osoby" krople fajnie ograniczają widoczność - dobra robota! Motocykle są ładnie wymodelowane i pięknie się błyszczą, ale można się przyczepić do tego, że koła są lekko kanciaste - czy naprawdę nie dało się uczynić ich idealnie okrągłymi? Popatrzcie tylko na cień, jaki rzuca motocykl - widać to jak na dłoni. Do animacji zawodników ciężko jest się przyczepić - zachowują się tak, jak trzeba, choć lepiej podczas jazdy niż w trakcie wypadków. Pewną wadą MotoGP jest to, że dostępne są tylko dwa widoki - zza motocykla i wspomniany już widok fpp - brakuje widoku zza kierownicy, na którym widać byłoby owiewkę, zegary i dłonie motocyklisty.

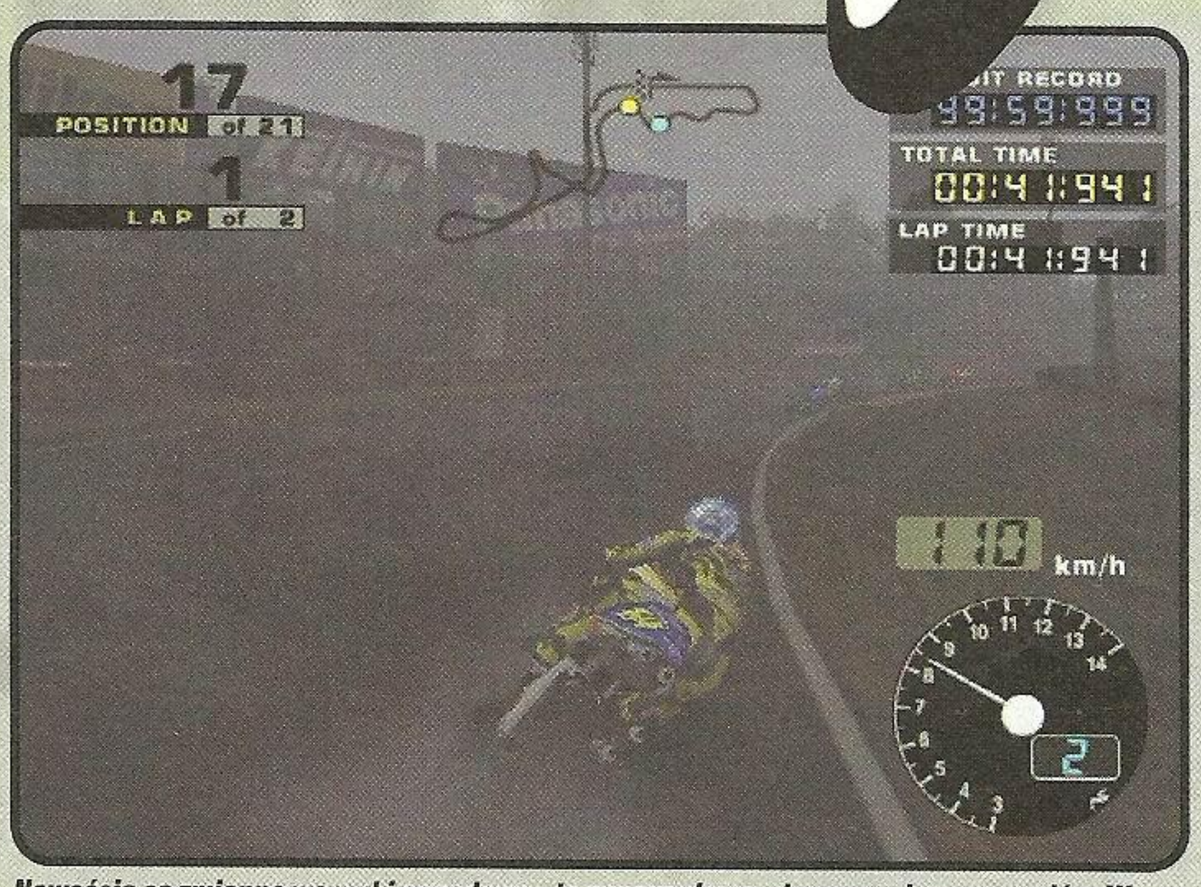
Tych kilka wad nie zmienia faktu, że MotoGP2 jest i jeszcze przez kilka miesięcy pozostanie najładniejszym wyścigiem motocyklowym na konsole. Z drugiej strony MotoGP2 to chyba najgorzej udźwiękowiony wyścig. Przynajmniej jeżeli idzie o muzykę - w grze usłyszymy dziesięć kawałków, ale wszystkie są tak do siebie podobne, że równie dobrze mógłby być jeden, który i tak od razu należy wyłączyć - bezmyślna, elektroniczna łupanka. Dźwięk silnika, piski hamowania, stłuczki i inne odgłosy są milsze, choć też nie najlepsze - raczej przeciętne niż dobre.

W grywalności i możliwościach, jakie oferuje MotoGP2 niewiele zmieniło się od czasów MotoGP. Sterowanie jest niemal identyczne, czyli świetne - dokładne, łatwe do opanowania, intuicyjne i bardziej arcade'owe niż realistyczne (choć hamować trzeba). A najważniejsze jest wejście w odpowiedni rytm hamowania i przyspieszania, oraz - co oczywiste - dobra znajomość trasy. Zresztą całe MotoGP2 ma wyraźny posmak arcade'owy. Nie pomoże włączenie Simulation - tylko prowadzenie zostaje utrudnione i konsola nie wybacza ewidentnych błędów (jak przyspieszanie w połowie zakrętu na mokrej nawierzchni). Reszta zasad pozostaje bez zmian, na przykład można i trzeba przepychać się na trasie wyścigu. Skromne są też możliwość ingerencji w ustawienia motocykla - żaden fan grzebania w bebechach tych maszyn tu się nie wyżyje. Trzeba też przyznać, że umiejętności przeciwników są na tyle wysokie, iż nawet na Easy nie jest prostacko. Trybów gry, niestety, nie jest zbyt dużo i żaden z nich nie przykuje gracza do konsoli na dłużej niż kilka dni zabawy. Arcade to pojedynczy wyścig na jednym z dziesięciu torów. Season - tu wybieramy jeden z zespołów i ścigamy się przez cały, składający się z dziesięciu wyścigów sezon. Time Trial - chyba tłumaczyć nie trzeba. Vs czyli wyścig dla dwóch graczy oraz Challenge, gdzie znajdziemy mnóstwo różnych zadań i wiele nagród za ich wykonanie... Tyle, że nie są one na tyle ekscytujące, żeby ktokolwiek (oprócz naprawdę hardkorowych fanów wyścigów motocyklowych) miał chęć się przez nie wszystkie przebijać. Ostatnim trybem jest Legends - wyścig przeciwko czterem największym legendom tego sportu. MotoGP2 daje ogromną przyjemność z gry i jest bardzo zgrabnym połączeniem symulacji i zręcznościówki, a jeździ się naprawdę świetnie. Tyle, że... Nie jestem do końca przekonany, czy warto wydać 250 zeta na grę, która w konsoli będzie kręcić się tylko przez kilka, góra kilkanaście dni. Ja mam wątpliwości, ale nie powinni ich mieć fani rzeczywistego MotoGP - dla nich jest to pozycja niemal obowiązkowa.

Marcellus

Replay my replay!

Powtórki, które robiły tak świetne wrażenie w MotoGP zostały jeszcze podkręcone. Jest więcej ciekawych ujęć, super wyglądają krople deszczu na obiektywie kamery, a całość do złudzenia przypomina replaye z prawdziwych wyścigów. Obok tych z Gran Turismo i WRC są one najładniejsze w grach wyścigowych na PS2.



Nowością są zmienne warunki pogodowe - to znaczy ulewny deszcz podczas zawodów. W mokrej nawierzchni wspaniale odbija się otoczenie...

PlayStation 2

Gra jest niemal identyczna jak jej pierwsza część.

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Namco
- *Liczba graczy:* 1-2

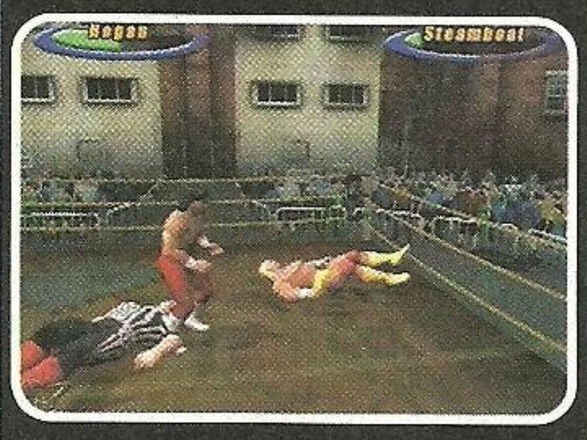
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.1

Legends Of Wrestling

Wydawca: Acclaim **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Acclaim **Konsola: PS2**
Ocena: 5.1



Wrestling ma długą, ponad półwieczną historię i wielu jest w niej zawodników, którzy uzyskali status „legendy". Dlatego narodził się pomysł wydania gry, w której będziemy mogli nimi grać.

Wybór, w większości przypadków, gwiazd jest jak najbardziej prawidłowy, a to że niektórych zawodników zabrakło jest spowodowane problemami z uzyskaniem licencji na wykorzystanie ich wizerunku, a nie brakiem uznania dla ich dokonań. W grze znajdziemy zawodników z zamierzchłej przeszłości wrestlingu (choć nie tylko) gdy wszystko działo się wolniej, a wrestling nie był jeszcze przemysłem rozrywkowym. Najbardziej znani to: George „The Animal" Steele, Jimmy „Superfly" Snuka, Tito Santana, Jerry „The King" Lawler czy Terry Funk. Jest też kilku zawodników, którzy są jeszcze aktywni lub niedawno zakończyli swoje kariery, najbardziej znanym jest oczywiście Hulk Hogan, a dalej Bret „The Hitman" Hart, Rob Van Dam (obecnie w WWF), Sabu czy tag team Road Warriors (Hawk i Animal) Najmłodszym w całej paczce jest oczywiście RVD, który jednak już uzyskał sobie status legendy hardcore'owego wrestlingu, a to co potrafi wykonać na ringu przy pomocy krzesła jest naprawdę niesamowite i bardzo bolesne dla przeciwnika. Nawet w tej grze udało się to oddać (Van Dominator rulz!). Legends of Wrestling nie jest jednak świetną grą, jest ledwie dobrą - to potomek serii ECW na PSX'a co widać po sposobie poruszania się zawodników. Powolność akcji, topomość i nadmierne skomplikowanie sterowania wołają o pomstę do nieba (choć system łączenia rzutów jest nawet fajny). Jednak zawodnik naprawdę rzadko robi to czego akurat wymagamy. System reversali potrafi zaś zanudzić każdego gracza (i widza). Ich seria może ciągnąć się teoretycznie w nieskończoność jeżeli tylko dwóch graczy będzie miało dobry refleks i wyczucie - paranoja. Graficznie też nie jest świetnie, co najwyżej bardzo przeciętnie, a dźwięk to już śmiech, na dawno opustoszałej, sali w jakiejś podrzędnej dziurze w USA...

Bo tam właśnie zaczynamy grę w trybie kariery. Ten tryb jest najmocniejszą częścią gry - jest nieźle pomyślany. Startujemy jako lokalny pretendent do pasa danego regionu. Aby jednak dostać Title Shot musimy zdobyć poparcie fanów - nie trzeba nawet wygrywać wszystkich walk - wystarczy, że są bardzo efektowne! Po uzyskaniu wysokiej popularności zdobywamy pas, potem go bronimy i przenosimy się do kolejnego regionu USA. Potem walczymy o pas mistrza całego kraju, a jeszcze później o mistrzostwo świata. Po finałowej obronie pasa możemy obejrzeć, krótką notkę biograficzną naszego wrestlera. Ale to niestety niemal wszystko co gra ma do zaoferowania - żadnych specjalnych meczów, dostępne są tylko walki jeden na jeden, 3 way dance, 4 way dance i tag team. Do tego trzy rodzaje turniejów (w tym o tytuł mistrza tag teamów) i możliwość stworzenia własnego zawodnika. Niewiele tego ale pomimo skromnych możliwości LOW potrafi naprawdę wciągnąć. Fani wrestlingu powinni ją przynajmniej przetestować. Reszta graczy niech nawet nie patrzy w jej kierunku.

„Mister Monday Night" - Marcellus

Army Men: Team Assault

Wydawca: 3DO **Liczba graczy: 1**
Producent: 3DO **Konsola: PSX**
Ocena: 3.1

Nie chce mi się już nawet liczyć tych wszystkich gier, które ukazały się w serii Army Men. Szkoda zachodu.

Kolejna gra z tej serii jest po prostu powieleniem pomysłów, które są znane z poprzednich części. Nihil novi jak to powiadali w średniowieczu. 3DO ma naprawdę wielką cierpliwość - że też nie znudziło im się klepanie w kółko tego samego tematu. Fakt, że pierwsza część serii była całkiem dobra ale na Boga! Ile można! To już nie jest robienie gier - to produkcja seryjna. Żeby chociaż jakieś zmiany... Niestety. A od pierwszej części (Army Men 3D) minęły już prawie trzy dłuuugie lata.

Wiadomo jednak o co chodzi - małe zielone żołnierzyki walczą z małymi beżowymi żołnierzykami. Łazimy sobie i strzelamy do każdego napotkanego przeciwnika, dochodzimy gdzie trzeba i jest dobrze lub giniemy i już tak dobrze nie jest.

Nie jest dobrze gdy się na Army Men Team Assault patrzy, lepiej zamknąć oczy. Wprawdzie z zamkniętymi oczkami trudno jest grać... ale może to i lepiej. AMTM wygląda naprawdę brzydko, szaro-buro i nieciekawie. Kiepska animacja, paskudne tekstury i tak dalej i tak dalej. Ciężko jest znaleźć jakieś pozytywy. Jeżeli już to w dźwięku - strzały brzmią naprawdę nieźle, a przynajmniej te oddawane przez nas bo gdy do nas strzelają to słychać dziwny dźwięk przypominający rykoszet (choć kule wcale nie rykoszetują).

Sterowanie jest proste jak konstrukcja cepa. Nietrudno jest się go nauczyć. Z grywalnością jest już gorzej. Chodzenie i strzelanie może jest fajne, ale nie w Army Men Team Assault.

Marcellus

Dragon Rage

Wydawca: 3DO **Liczba graczy: 1**
Producent: 3DO **Konsola: PS2**
Ocena: 4.1

Dragon Rage to gra, uwielbianej przez Grabarza, firmy 3DO. Wystarczy?

Nie? No to opowiem. W tej grze sterujemy smokiem, który cudem uniknął śmierci z rąk trolli, a teraz ma zamiar się zemścić. Za co? Za zabitych smoczych przyjaciół. Nasz smoczy bohater ciągle unosi się w powietrzu, co jest stanem zupełnie normalnym dla smoków. Sterowanie jest dość skompilowane. Możemy zakreślić w powietrzu wiele wspaniałych figur. Znalazło się nawet poruszanie na boki. Przeciwników pokonujemy stosując skomplikowane techniki. Możemy wypuszczać różne rodzaje fireballi, niszczyć fortyfikacje etc. Po wykoszeniu wszystkich wrogów, zbieramy kryształ i przenosimy się do następnego rejonu, do którego nie mogliśmy się wcześniej dostać, ponieważ chroniła go jakaś dziwna niebieska bariera. Gra na pewno została okraszona jakąś fabułą, ale trudno się do niej przebić. Do mnie dotarło tylko tyle, że rozkazy wydaje nam jakaś tajemnicza postać o dość nieciekawym kobiecym głosie.

Grafika? Ta gra mogłaby ukazać się na PSOne i nic by nie straciła z jakości wyświetlanego obrazu. Choć może przesadzam. Przecież to wysoka rozdzielczość.

Ogólnie jakość tego tytułu jest wręcz szokująca. Ta gra na pewno mogła być lepsza i dostać lepszą ocenę, gdyby nie była tak nudna, ślamazarna i odpychająca.

[o.g]

Chess

Wydawca: A1 Games **Liczba graczy: 1**
Producent: A1 Games **Konsola: PSX**
Ocena: 5.9

Szachy, a cóż by innego mogło kryć się pod tą nazwą. Jednak granie na konsoli w szachy nie jest niczym specjalnym - nad prawdziwą szachownicą i z prawdziwym przeciwnikiem to zupełnie inne przeżycie.

Szachy są bardzo starą grą, bo liczą sobie ponad tysiąc pięćset lat, a wywodzą się z Indii. W Europie znane są od czasów średniowiecza choć wcale nie były pochwalane (szczególnie przez kościół). Przyczyna jest dość zabawna - porażki przy szachownicy nie wszyscy rycerze i królowie potrafili znosić z godnością. Bywały wypadki że obrzucali się wzajemnie pionami i szachownicami (a te były dość ciężkie i nierzadko dochodziło do poważniejszych obrażeń - wybicie oka, rozwalony łeb itp.). Nierzadko brali się też do rękoczynów. Cóż, nie każdy potrafi przegrywać. Zresztą, komu nie zdarzyło się wywrócić kiedyś szachownicy przy grze w warcaby czy szachy lub wywalić planszę do chińczyka czy monopolu? A zresztą przy graniu na konsoli pady też czasami nisko fruwają gubiąc po drodze części. Taak, umiejętność przegrywania nie każdemu jest dana. A tak na marginesie, nie radzę rzucać padem w telewizor - konsekwencje będą przykre... Co znajdziemy w Chess? Standard - gra z konsolą (kilka poziomów trudności) lub z żywym przeciwnikiem. Oprócz tego jest krótka instruktaż do szachów - ruchy poszczególnych pionów, trochę historii i opis kilku podstawowych zagrań. Grafika jest w miarę przejrzysta choć denerwuje brak możliwości przybliżania kamery i jej obracania. Sposób poruszania figurami też jest denerwujący, nad szachownicą lewituje sobie kursor, którym wybieramy figurę i decydujemy, w które miejsce ma się ona przesunąć. Nie jest to najwygodniejsze rozwiązanie - czasami nie możemy wybrać jakiejś figury gdy stoi za inną, wyższą, a może też zdarzyć się też pomyłka podczas poruszania figury (o jedno pole za daleko...). Mogło i powinno być lepiej.

W sumie Chess to nic specjalnego, a chyba taniej (i fajniej) jest usiąść przy stole, rozłożyć szachownicę i zagrać na przykład z ojcem.

Marcellus

Hugo Frog Fighter

Wydawca: ITE Media **Liczba graczy: 1**
Producent: ITE **Konsola: PSX**
Ocena: 4.2

Stała się rzecz straszna! Wredne krokodyle porwały wszystkie żaby z okolicznych bagien i stawów. Dzielny Hugo bez namysłu podejmuje się je uwolnić...

Tylko co mnie obchodzą jakieś żaby! Nie jestem miłośnikiem żabich udek, a nawet jakbym był to Hugo wcale nie uwalnia ich w celach konsumpcyjnych. Jest tak miłym stworkiem, że pragnie zwrócić im pełną swobodę kumkania, skrzeczenia i pochłaniania dużej ilości komarów.

Hugo Frog Fighter jest bardzo podobny do legendarnej gry Frogger. Tylko role się odmieniły. Trzeba w podskokach przemieścić się z punktu A do punktu B, potem do punktu C i tak dalej, aż do wyjścia z planszy. Punktem A jest kluczyk, po jego zebraniu pojawia się klatka z zamkniętą żabą, potem mogą być następne, a na końcu klucz i wyjście.

Poziomy różnią się między sobą wystrojem - bagno, dżungla itp. Gra, w swej prostocie jest w miarę ładna. Ale tylko w miarę - obiekty i tekstury są raczej niskiej jakości i widzieliśmy już setki gier, które biły na głowę HFF poziomem wykonania. Dźwięk jest jeszcze gorszy.Nad sterowaniem nie ma się co rozwodzić - Hugo porusza się w czterech kierunkach. Nic prostszego nie da się wymyślić, grać więc można jedną ręka, drugą zaś dłubać w zębach (z nudów). Miodność jest doprawdy znikoma - po kilku levelach z przyjemnością wyłączymy konsolę i uwolnioną w ten sposób drugą dłonią zaczniemy dłubać w nosie. To dużo ciekawsze zajęcie niż granie w HFF.

Marcellus

Robot Wars

Wydawca: BBC **Liczba graczy: 1-2**
Producent: BBC **Konsola: PS2**
Ocena: 4.0

Nie jest to symulator mecha, ani dwuwymiarowa bijatyka... to symulacja popularnych na zachodzie bitw amatorsko skonstruowanych robotów.

Możemy stworzyć swojego robota, który na początku wygląda jak szufelka z dwoma sadzonymi jajami na wierzchu. Można dokupywać i wymieniać części. Oczywiście musimy zarabiać kasę, więc bierzemy udział w turniejach rozgrywanych na różnych arenach. Walczymy z innymi amatorami tej zabawy, którzy wystawiają przeciwko nam swoje maszyny. Areny są naćkane różnymi przeszkadzajkami, które demolują naszego zawodnika. Przeciwnicy również nie dają żyć. Atakują nas siekierami, próbują przewrócić i tym podobne akcje. Z głośników leci profesjonalny komentarz. Grafika prosta do bólu, sterowanie zamieszane i trudne do opanowania. Syf, proszę państwa.

[o.g]

Giants: Citizen Kabuto

Giants ciekawiło mnie już od dłuższego czasu. Widziałem dziwaczne, wielokolorowe obrazki przedstawiające wykręconych panopków z wersji na PC i szczerze mówiąc nie miałem pojęcia o czym jest ta pozycja. No i na dokładkę jeszcze ten niewiele mówiący, zagadkowy tytuł..

Ale wydawała się intrygująca, a słyszałem od graczy pecetowych sporo pozytywnych opinii o tej pozycji. Minęło sporo czasu i oto mamy Obywatela Kabuto na PS2.
Po odpaleniu gry byłem rozczarowany - co to ma być? Dziwne ludki, jaskrawe kolory, głupawa fabuła... Czym tu się jarać? Połaziłem chwilkę, pokręciłem się, postrzelałem... Patrzę na zegarek - trzecia w nocy, minęły dwie godziny. Hmm. A jednak. Następnego ranka od razu odpaliłem konsolę i zacząłem grać. To, co wydawało się głupawe - okazało się zabawne, grafika doskonale spełnia swoje zadanie, a zabawa daje wiele radości. Giants jest naprawdę niezłe!
Giants bardzo przypomina MDK. I nic w tym dziwnego, zważywszy na to, iż zespół Planet Moon składa się w części z facetów, którzy odeszli kiedyś od Shiny - właśnie autorów MDK. Akcję obserwujemy z tej samej perspektywy, czyli zza pleców bohatera (bohaterów, o czym za chwilę). Sterowanie idealnie dostosowano do wersji konsolowej - lewą gałką chodzimy bohaterem, prawą kontrolujemy celownik, R-ki i L-ki odpowiadają za strzelanie, latanie na rakietowym plecaku i używanie wybranych przedmiotów. Przyciski geometryczne zmieniają broń i przedmioty, Select wyświetla mapę wysp. Wszystko to działa nadzwyczaj dobrze - jest odpowiednie czucie, a celowanie nie sprawia żadnych kłopotów.
No tak, ale o czym jest gra? Pięciu kolesi z rasy Meccasów ląduje uszkodzonym statkiem na wysepce by dokonać koniecznych napraw. Niespodziewanie gubią się, a jeden z nich musi odnaleźć resztę. Szybko zostają wciągnięci w wir wydarzeń - pomagają rasie Smartiesów (małe, paskudne ludki - podobne do Marsjan z filmu „Marsjanie atakują" Tima Burtona) w walce z tyranem, królową Sappho. Nieco później okazuje się, że córka królowej nie bardzo zgadza się z linią rządów matki... Pojawia się także olbrzymia bestia imieniem Kabuto, używająca ciosów wrestlingowych. Chcąc nie chcąc - wzniecamy rebelię.

Misje z Meccasami w roli głównej obfitują w efektowne strzelaniny - przypomnijcie sobie Kurta z MDK, a od razu wyczujecie ten sam klimacik.

Obywatel Kabuto jest olbrzymim potworem, produktem genetycznej hodowli królowej Reaperów. Pikachu przybywaj... Przybył - i zniknął w wielkiej paszczy.

W sumie pokierujemy krokami trzech postaci: strzelającym w lewo i prawo najemnikiem, czarującą (dosłownie i w przenośni) królewną Delphi oraz zmiennokształtnym Gigantem - Obywatelem Kabuto. Postacie są wyraziste i zaprojektowane z polotem.
Gra podzielona jest na misje. Przed każdą z nich oglądamy wprowadzające w klimat animacje liczone przez konsolę w czasie rzeczywistym i dowiadujemy się, co trzeba zrobić. Uratować kolejnych Smartiesów, przebić się do chronionego przejścia i nie zostać zdjętym przez snajperów, pojeździć na skuterze w wyścigu... Są nawet poziomy, w których gramy w mini-strategię w czasie rzeczywistym! Jednym słowem - jest co robić. Zadania są zróżnicowane i bardzo, bardzo oryginalne. Istnieją sklepy, w których uzupełnia się amunicję, a także zdobywa przedmioty. Meccasowie mają aż osiem broni i latają na plecakach odrzutowych, księżniczka ma czternaście czarów, Kabuto szaleje z wrestlingowymi chwytami. A zaciukane stwory zostawiają energię. Są strzelaniny, pogonie, poszukiwanie przedmiotów... Można save'ować w dowolnym momencie. Gra jest

rozbudowana i gdyby jeszcze przeciwnicy byli bardziej inteligentni...
Rok temu na pececie Giants wyglądało fantastycznie, na PS2 dziś prezentuje się ledwie poprawnie. Tekstury (szczególnie podłoża) powtarzają się stosunkowo często, geometria otoczenia pozostawia wiele do życzenia - góry są zwyczajnie kanciaste. Ale gra zyskuje sporo dzięki oryginalności. Zarówno bohaterowie, jak stwory i stworki zamieszkujące tę dziwaczną planetę wyglądają zupełnie nietypowo. Jeszcze takich nie widziałem - projektantom należą się brawa za wymyślanie, a nie kopiowanie pomysłów. Z drugiej strony levele są olbrzymie i sporo na nich się dzieje. Są domki, drzewka, fortyfikacje, mnóstwo stworów. Na szczęście widoczność jest także spora, nie trzeba się więc domyślać, skąd lecą strzały. Jeśli strzelający do nas potwór znajduje się bardzo, bardzo daleko, to ledwo go widać - i to w formie punkcika. Z dźwiękiem jest ciekawie, bo muzyka pojawia się tylko w niektórych momentach - potęguje zagrożenie, kot - a są to raczej dziwaczne, ambientowe dźwięki, niż napisane dla potrzeb gry kawałki. I to też idealnie pasuje do klimatu. Wszystkie dialogi są czytane - i to znakomicie (głosy zostały naprawdę idealnie dobrane). Podczas rozgrywki słyszymy chrobot pajęczaków, fuzję naszego koleżki, głos jego kumpla... Całkiem nieźle.
Giants to ciekawa, sprytnie skonstruowana gra zręcznościowa. Jeśli macie ochotę na coś odmiennego, a pasował wam klimat MDK -polecam. Wystarczy na kilkanaście godzin, a za kilka tygodni z przyjemnością do niej wrócicie.

Gulash

PlayStation 2

Dużo biegania i strzelania, fajny klimat i niezły humor.

- *Wydawca:* Interplay
- *Producent:* Planet Moon
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.7

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

New York Race

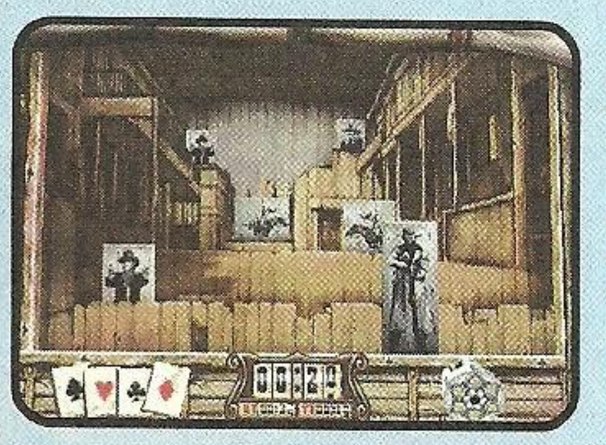
Wydawca: Wanadoo **Liczba graczy: 1-2**
Producent: Kalisto **Konsola: PS2**
Ocena: 5.5

Pamiętacie słynny pościg taksówką po Nowym Jorku przyszłości w filmie „Piąty Element"? To była naprawdę fajna scena!
A teraz znalazł się ktoś, kto stworzył grę, w której można się ścigać po tym samym Nowym Jorku, w różnych pojazdach i przy ogromnych prędkościach. Fajne to czy nie? Ja bym powiedział, że średnio i to prawie pod każdym względem.
NYR brakuje przede wszystkim innowacji - to jest kolejny future racer i to wcale nie z najwyższej półki. A pomysł, żeby ścigać się w przestrzeni trójwymiarowej, a nie po torze, nie jest przecież tak naprawdę nowatorski. Na tym samym polegają wszystkie wyścigi samolotów i innych latających pojazdów. Oczywiście samo nawiązanie do świetnego filmu jest sporym plusem, ale nie gwarantuje sukcesu, ani ulgowego traktowania (całe dziesiątki gier opartych na różnych przebojach kinowych okazały się być nic nie warte). NYR jest jednak trochę wart, choć nie ustrzegł się wad.
Pierwszą i najważniejszą jest nienajlepszy tryb Championship - brakuje tu jakiejś głębi. Gra powinna się zasadzać na zdobywaniu kolejnych pojazdów, z których najlepszym mogłaby być słynna żółta taksówka Korbena Dallasa (którego oczywiście grał Bruce Willis). Jest zaś dokładnie na odwrót - zaczynamy w taksówce, a zdobywamy pojazdy wymyślone, lub takie, które w filmie odgrywały znikomą rolę (brakuje więc odpowiedniej motywacji). Pozostałe tryby są standardem standardów - Single Race, Time Attack i Keirin (ostatni w stawce odpada po każdym okrążeniu). Dopałki też nie są niczym niezwykłym - to już było.
Graficznie na pierwszy rzut oka jest świetnie, ale tutaj przydaje się drugi rzut. Tekstury są w niskiej rozdzielczości i często się powtarzają. Modele pojazdów są niezłe, lecz sprawiają plastikowe wrażenie. Trasy nie są wcale takie duże, jak wydaje się na początku. Są wąskie i niezbyt rozbudowane (swobodę poruszania ograniczają liczne pola siłowe). Wrażenie szybkości byłoby całkiem przyzwoite, gdyby nie rwąca animacja. Z całą pewnością udźwiękowienie nie jest mocną stroną NYR - przeciętne do bólu i nie ma się co nad nim dłużej rozwodzić.
No i zapomniałbym dodać; NY Race jest jednym wielkim bannerem reklamowym. Na każdej trasie aż roi się od reklam znanych firm.
Sterowanie na początku sprawia trochę problemów ale po kilku kwadransach można się do niego przyzwyczaić. Tyle, że nie na długo - po kolejnych kilkudziesięciu minutach cała gra robi się potwornie nudna. Jest po prostu zbyt sztampowa i w sumie mało ciekawa. Tak to bywa, gdy zabraknie Piątego Elementu...

Marcellus

Gunfighter - The Legend of Jessie James

Wydawca: Ubi Soft **Liczba graczy: 1**
Producent: Rebellion **Konsola: PSX**
Ocena: 5.9



A tego się nie spodziewałem. Kolejna strzelanina na pistolet...
Wszystko zaczyna się od porwania dziewczyny głównego bohatera przez złych bandziorów. A my wchodzimy w buty naszego herosa i musimy ją odbić. Aha, czy wspomniałem, że akcja Gunfighter'a dzieje się na dzikim zachodzie? Właśnie: gracz wciela się w kowboya, o dziwnie znajomym nazwisku Jesse James. Gra wykorzystuje sławny patent Time Crisis, czyli chowanie się za ścianami. Jest to szczególnie przydatne przy unikaniu kulek wystanych w naszą stronę przez przeciwników, jak i przeładowywaniu naszego sześciostrzałowca. Gra się całkiem przyjemnie. Możemy wybrać tryb Story, podczas którego walczymy o życie ukochanej Zee, w takich sceneriach jak saloon, opuszczona kopalnia czy pociąg. Co jakiś czas możemy również postrzelać do przeciwników z karabinu maszynowego, który w tamtych czasach siał śmierć i postrach wśród czerwonoskórych. Nie obędzie się także bez szybkich sprawdzianów celności, jak np. przestrzelenie stryczka, na którym wisi przyjaciel. Na końcu każdego levelu oczywiście spotkamy bossa. Po pokonaniu tego trybu będziemy mogli wybrać dowolny poziom i trochę na nim potrenować.
W Gunfighter znajdziemy również kilka mini gier, polegających między innymi na strzelaniu do tarcz czy butelek.
Dźwięki są udane. Przygrywa fajna western'owska muzyczka a przeciwnicy, co raz rzucą jakąś wiązankę w naszym kierunku. Meksykanie akcentują wszystkie wyrazy w ten charakterystyczny sposób, a skorumpowani szeryfowie rzucają przekleństwami na lewo i prawo. Niestety - gra jest niedopracowana i wygląda słabo. Rozumiem, że postacie przeciwników składają się z kilku wieloboków wyświetlanych w niskiej rozdzielczości. Ale nie rozumiem, dlaczego pole widzenia jest ograniczone, przez czarną zasłonę do trzech metrów. Poza tym ta gra posiada chyba wszystkie błędy graficzne, jakie można uświadczyć na PSX. Tak, więc podczas zabawy często będziemy obserwować powyginane tekstury, migotanie czy przenikanie obiektów. Ale wiecie co? W USA nowiutki Gunfighter kosztuje w sklepie całe 10 dolarów.

o.g

Party Time with Winnie The Pooh

Wydawca: Sony **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Disney **Konsola: PSX**
Ocena: 6.1

Gdyby Nintendo pobierało od innych developerów podatek, za kopiowanie ich pomysłów, to była by to najbogatsza firma na rynku.
Tym razem za kserowanie wziął się nie kto inny, jak sam Disney, a na stół poleciał pomysł party game. Pod przydługą nazwą kryję się właśnie taka gra. Idea tego pomysłu to chodzenie po polach, jak w grze planszowej i rozgrywanie krótkich mini gier. Tych w grze mamy cztery. Możemy zabawić się w zbieranie owoców do własnego kosza, gokarty, dość fajną wariację bomberman'a i wpychanie kuleczek do bramki przeciwnika. Aby gra nie znudziła nam się zbyt szybko zmieniają się scenerie i warunki, w jakich rozgrywamy nasze krótkie potyczki. Oprócz tego podczas zabawy znajdziemy wiele przeszkadzajek i dopałek. Są to między innymi spowolnienie przeciwników, banan, na którym można się poślizgnąć, dopałka. Odpowiednie ich użycie jest kluczem do sukcesu.
Postacie, spośród których możemy wybierać to oczywiście takie osobistości jak puchatek, prosiaczek czy tygrysek, których to bez problemu rozpoznajemy, ponieważ są dobrze odtworzeni. Nie zabraknie również mniej znanych postaci. Każda z nich została obdarzona charakterystycznym dla siebie głosem, którym często chwali się przed jak i w trakcie zabawy. Jeśli chodzi o samą zabawę to jest bezkrwawa i utrzymana w miłym klimacie. Przed każdą potyczką na ekranie pojawia się komunikat o zasadach gry, sterowaniu i dopałkach, jakie możemy znaleźć na swojej drodze. Jest to spowodowane tym, że gra jest adresowana do młodszych graczy.
Rozgrywka jest dość miła, ale na dłuższą zbyt wolna, a co za tym idzie nużąca. Grać możemy nawet w cztery osoby, ale nie poprawia to w znaczący sposób miodności tego tytułu.
W fabułę gry wprowadza nas bardzo ładnie wyrenderowana animacja. Jednak moim zdaniem nie jest nawet w połowie tak fajna, jak zwykła - kreskówkowa. Również każde zwycięstwo jest nagradzane krótką animacją, podczas której widzimy jak nasz bohater tańczy.
Gra została stworzona z myślą o młodszych graczach, którzy są mniej wymagający i raczej szukają nieskomplikowanej, ale radosnej i miłej rozrywki.

og.

Salt Lake City 2002

Wydawca: Eidos **Liczba graczy: 1-4**
Producent: ATD **Konsola: PS2**
Ocena: 3.0

Zacznijmy od tego: Nie kupujcie tej gry! I to w zasadzie powinno starczyć za całą recenzję, ale muszę jeszcze coś dopisać, aby jakoś wytłumaczyć ten desperacki okrzyk.
Czy wiecie, że olimpiada to czteroletni okres pomiędzy igrzyskami olimpijskimi? Tak więc sportowcy nie jeżdżą na olimpiadę, tylko na igrzyska olimpijskie. Skoro kwestię terminologii mamy już szczęśliwie za sobą, teraz przejdźmy do samej gry. Salt Lake City 2002 jest nawet ładne, dobra grafika, efekty pogodowe i tym podobne gadżety. Dźwięk też jest nienajgorszy i całość oprawy jest najmocniejszą stroną tej pozycji... Ale co z tego, skoro dyscyplin jest tylko sześć, a grywalność znakomitej większości jest nikczemnie i skandalicznie słaba. Teraz wymienię dyscypliny i szybciutko powiem, co jest w nich nie tak. Zaczniemy od naszego sportu narodowego - skoki narciarskie na skoczni K-120. To chyba najlepiej przedstawiona dyscyplina i nawet grywalna (ale maksymalnie uproszczona: odbicie i lądowanie to X, a lotem sterujemy za pomocą gałki), choć lądowanie po skoku wygląda jak... bardzo źle wygląda. Dalej jest już tylko gorzej - slalom równoległy na snowboardzie - porażka! Powolny i absolutnie niesterowalny. Podobnie jest ze slalomem alpejskim (ale tu gdy ominiemy bramkę, to wracamy do poprzedniej i jedziemy dalej). Zjazd alpejski i bobslej są słabe - dość szybkie, ale niezbyt emocjonujące. Ostatnią dyscypliną są skoki freestyle'owe, ale to już zupełna miernota, a działają na zasadzie znanej z Parappy- w odpowiednim momencie naciskamy wskazany klawisz i już, figura wykonana. Po zsumowaniu wychodzi, że mamy jedną niezła dyscyplinę, dwie słabe i trzy fatalne. To chyba wystarczający powód abyście ominęli tą grę szerokim łukiem.

Marcellus

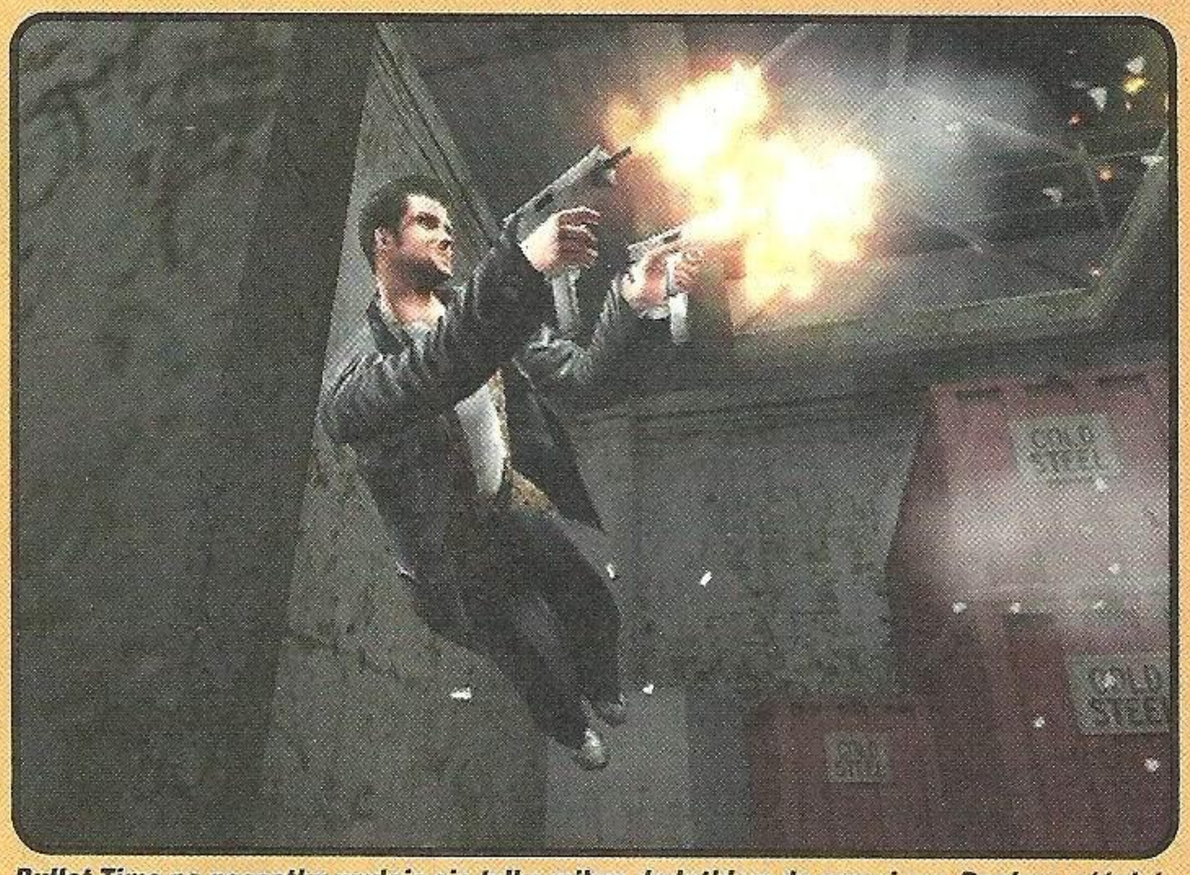
Worms World Party

Wydawca: Virgin **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Team 17 **Konsola: PSX**
Ocena: 4.5

Każdy, kto czytał kiedyś „Tytusa, Romka i Atomka", pamięta zapewne słynny początek wypracowania Tytusa: „W główce tasiemca nie ma otworu gębowego, ani żadnych narządów zmysłów".
Pasuje mi tu też drugi wierszyk z „Tytusa..." - przepis na perfumy. „Zgniłe jajeczko wlać bez skorupki. Czosnek, cebulę - razem do kupki. Dodać amoniak i siarkowodór, nos zatykając czekać na odór". Otóż WORMS WORLD PARTY, to efekt przepisu na perfumy właśnie. Pewnie pamiętacie, że gra skupia się wokół odwiecznego pojedynku robaków i jest zabawową strategią turową. Na dwuwymiarowej planszy spotykają się dwa oddziały robaków, by walczyć do ostatniego ogonka. Zabawa podzielona jest na tury - najpierw rusza się robak drużyny czerwonej, potem drugi drużyny niebieskiej. Potem kolejny czerwonej i tak w kółko. Do wyboru mają dziesiątki broni. Od super uppercuta, przez shotgun, granat, dynamit, samonaprowadzające rakiety, po odrzutową owcę. Dostajesz limit czasu na zastanowienie - podchodzisz robakiem tam, gdzie Ci wygodnie i wybierasz broń. Następnie na ekranie pojawia się kursor, który krąży po okręgu wokół Twojej postaci i możesz go sobie ustawić, wytyczając niewidzialną prostą: Twój robak, celownik, robak-cel. Jeśli już przycelujesz - wciskasz spust i pojawia się miarka mocy strzału. Dłużej przytrzymasz - miarka rośnie - strzelasz dalej. Oczywiste. No i zaczynają się harce. Ponieważ gra jest turowa, można się wymieniać joypadem z kolegą i pykać spokojnie do rana białego. No dobra, ale gdzie tu przepis na perfumy? Ano właśnie. Sądzę, że WORMS WORLD PARTY, to produkt zmontowany z elementów, które widzieliśmy w WORMS już wcześniej. No dobra - ktoś to musi powiedzieć... Ta gra ciągle wygląda tak samo. Puszczają WWP za połowę ceny i sądzą, że to ich usprawiedliwia. To ten sam produkt.

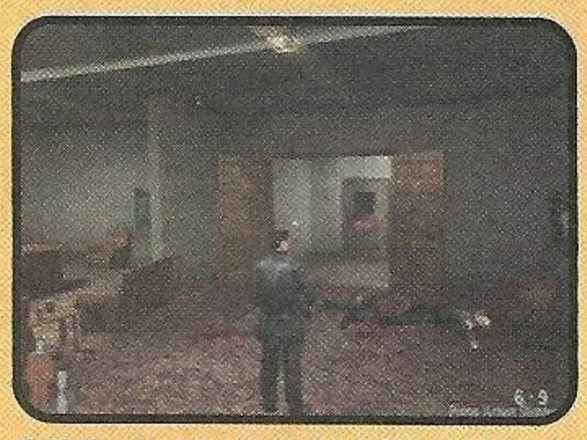
Grabarz

Max Payne



Bullet Time na początku wydaje się tylko miłym dodatkiem do samej gry. Dopiero później okazuje się, że bez niego Payne praktycznie nie ma szans w walce z kilkoma gangolami.

Ból. Każdy zna to uczucie. Czasem ból jest delikatny: trwa chwilę i oddala się, zanim zacznie przeszkadzać. Innym razem przyciska i męczy... Przychodzi falami i odchodzi, by dać ulgę. Potężna dawka bólu potrafi być uciążliwa i niełatwo o niej zapomnieć.



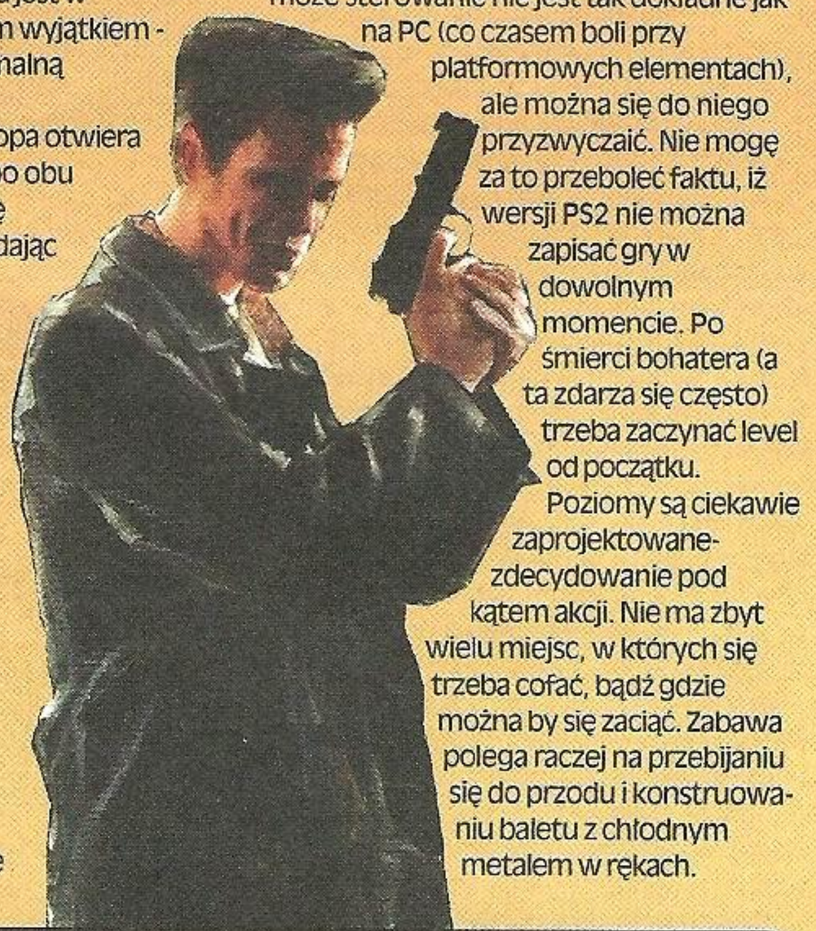
Gra Max Payne opowiada właśnie o bólu. Ale na pewno nie o takim, z jakim większość z nas się zetknęła. Bo czym jest nasz ból zęba, poparzonego palca czy nawet złamanej nogi przy tym, co czuje młody policjant wracający do domu i obserwujący, jak banda świrów zarzyna na jego oczach ukochaną żonę i maleńką córeczkę.

Tak potworne przeżycie na zawsze pozostawia ślad w człowieku. Jest nie do wymazania. Nie da się go zapomnieć, oswoić... Rana zostaje i powiększa się z każdym dniem, kiedy Payne zastanawia się, dlaczego do tego doszło... Jak to się stało? Czy można było temu zapobiec? Ból staje się nie do zniesienia. Nie da się go pozbyć na zawsze, ale można go ukoić... Zemstą.

W swoim rdzeniu Max Payne to dość standardowa strzelanina tpp. Ma fajny „killmat" - fakt, ale poza znajdowaniem kluczy i mordowaniem złych facetów, niewiele tu nowatorstwa, czy elementów, których brak w innych pozycjach z tego gatunku. A wtedy z pomocą przychodzi efekt zwany Bullet Time. Gdy wciśniemy przycisk L1 na padzie, przez kilka sekund akcja pokazywana jest w zwolnionym tempie. Z jednym wyjątkiem - Payne rusza się ze swoją normalną szybkością.

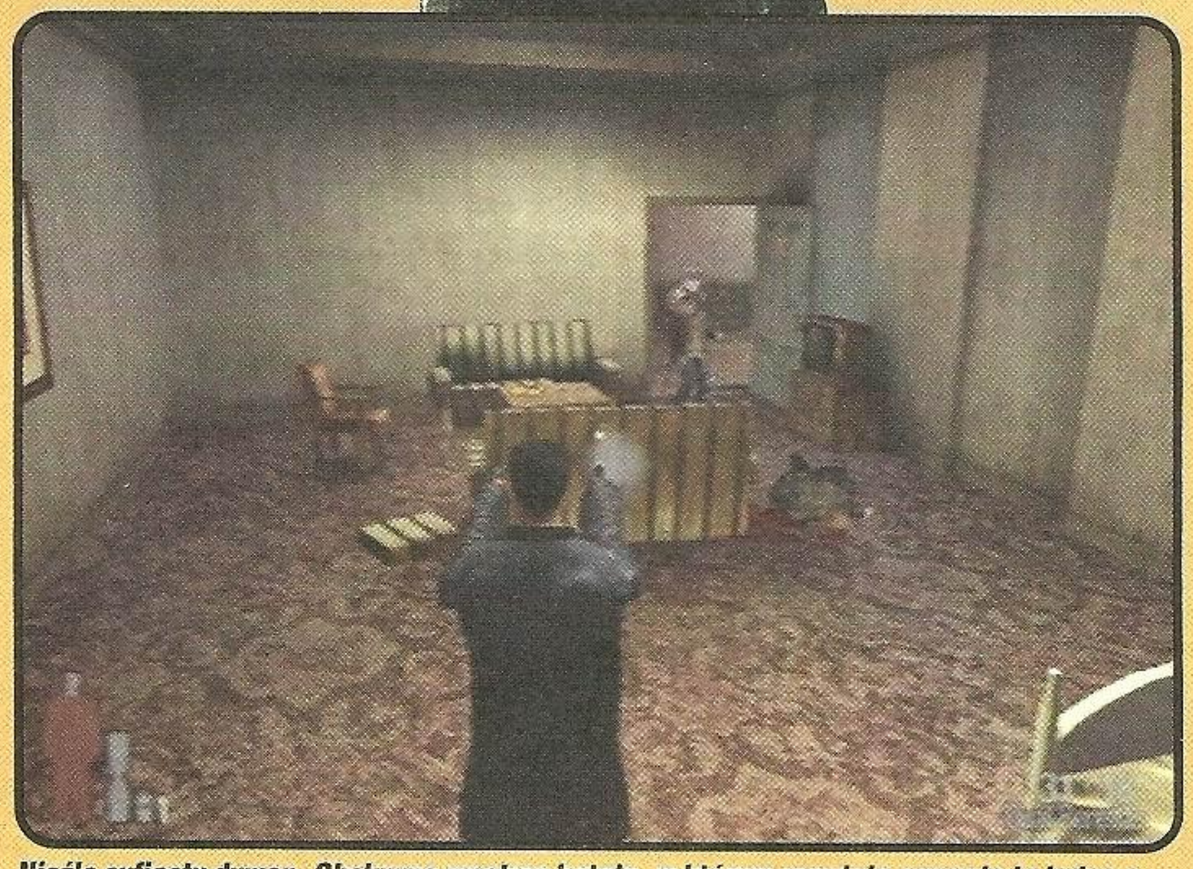
Scena, jakich wiele: Payne z kopa otwiera drzwi i widzi dwóch gangoli po obu stronach pokoju. BT! Rzuca się szczupakiem do przodu, wpadając do pomieszczenia niemal na „mordę". Jeszcze w locie zdejmuje kolesia z prawej, obraca się na drugą stronę i posyła do piachu drugiego bandziora. Koniec BT.

Bullet Time to jedna z najciekawszych, najbardziej efektownych i emocjonujących możliwości, jaką zaimplementowano ostatnio w grach tpp. Sam pomysł może nie wydaje się specjalnie podniecający, ale jego realizacja jest po prostu perfekcyjna. Dzięki niemu można „reżyserować" kolejne sieki niczym John Woo. A gdy jeszcze Payne ma w łapach dwie spluwy... BT przychodzi z pomocą w trudnych momentach i szybko staje się najlepszym przyjacielem gracza (naturalnie oprócz shotguna). Nie jest dostępny ot tak sobie, ale w zamian za kilka kolejnych egzekucji na przeciwnikach.



Arsenał Maxa składa się z pistoletów, shotguna, uzi, snajperki, granatów... Sporo tego towaru. Trzeba tylko uważać na amunicję; lepiej oszczędzać potężniejsze bronie na większe skupiska gangsterów. Spokojnie można grać bez myszki i klawiatury. Lewy analog odpowiada za ruchy bohatera, prawy służy do celowania. Przyciski to zmiana broni, strzelanie, skakanie i odpalanie BT. Być może sterowanie nie jest tak dokładne jak na PC (co czasem boli przy platformowych elementach), ale można się do niego przyzwyczaić. Nie mogę za to przeboleć faktu, iż wersji PS2 nie można zapisać gry w dowolnym momencie. Po śmierci bohatera (a ta zdarza się często) trzeba zaczynać level od początku.

Poziomy są ciekawie zaprojektowane- zdecydowanie pod kątem akcji. Nie ma zbyt wielu miejsc, w których się trzeba cofać, bądź gdzie można by się zaciąć. Zabawa polega raczej na przebijaniu się do przodu i konstruowaniu baletu z chłodnym metalem w rękach.

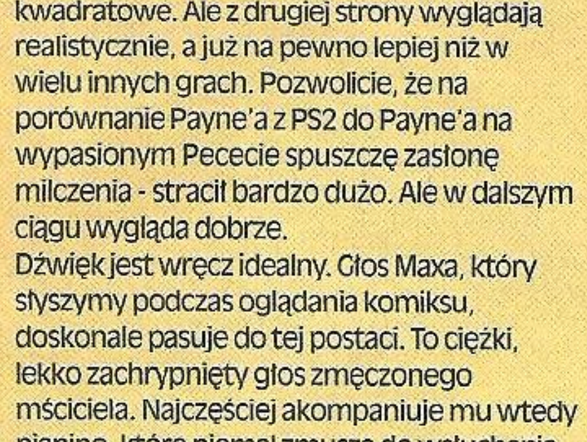


Nieźle syfiasty dywan. Obskurne wnętrze hotelu, w którym rezydują gangole to jedna z wielu pieczołowicie zaprojektowanych, paskudnych lokacji w grze.

Max Payne czerpie garściami z filmów noir i nowoczesnej gangsterki, umiejętnie miksując to w wielkim tyglu. Klimat noir - wiadomo: detektyw w kapeluszu i płaszczu, wszędzie leje deszcz, ciemne kolory - przeważnie czerń i brąz, cyniczny i samotny bohater... Jak stare, mroczne kryminały Chandlera, jak filmy z Bogartem. Albo nowocześnie - jak wspaniały Blade Runner. Co to nowoczesna gangsterka, też wiadomo: skóry, dwie spluwy i niespotykana dynamika akcji. Max Payne łączy właśnie te style. Noc, śnieg, przytłaczający klimat wielkiego, żywego miasta. Bohater po przejściach, w skórze, z dwiema spluwami. Jatkę czas zacząć!

Umiejętnie budowany klimat obserwujemy zarówno podczas gry, jak i na przerywnikach przed i po misji. Zamiast filmów, autorzy umieścili w grze statyczne obrazki, układające się komiks, z czytanymi przez lektorów dialogami. Są fantastyczne, przemawiają do chłonnego umysłu z wiele większą mocą, niż udało by się to renderowanym filmom. Są także scenki generowane w czasie rzeczywistym już podczas samej gry.

Ale nie wszystko jest topowe. Payne na PS2 cierpi na wszystkie przypadłości konwersji z PeCeta. Potwornie długie doczytywanie kolejnego poziomu, rozmyte i powtarzające się tekstury otoczenia, momentami rwąca animacja. To boli. Jednak jeśli nie widzieliście pierwowzoru na PC, nie będzie Wam to specjalnie przeszkadzać, bo dynamika i ogólny klimat cały czas trzymają gracza na krawędzi fotela. Specjalnie w konsolowej wersji pojawił się fajny efekt rozmycia, który możecie pamiętać na choćby ze scenek w MGS. Warto go włączyć, bo delikatnie maskuje problemy rwącej animacji.



Świat Payne'a jest brudny, odpychający, niemal śmierdzi z ekranu. Odpadający ze ścian tynk, omszałe, pokryte zgnilizną cegły, podrzędne hoteliki, syfiaste pomieszczenia, w których gangsterzy rżną w karty, brudne kible... Idealne! Oszczędna kolorystyka i radykalny wystrój wnętrz tylko pobudzają wyobraźnię gracza. Postacie... Cóż, mogło być lepiej. Momentami są trochę zbyt kwadratowe. Ale z drugiej strony wyglądają realistycznie, a już na pewno lepiej niż w wielu innych grach. Pozwolicie, że na porównanie Payne'a z PS2 do Payne'a na wypasionym Pececie spuszczę zasłonę milczenia - stracił bardzo dużo. Ale w dalszym ciągu wygląda dobrze.

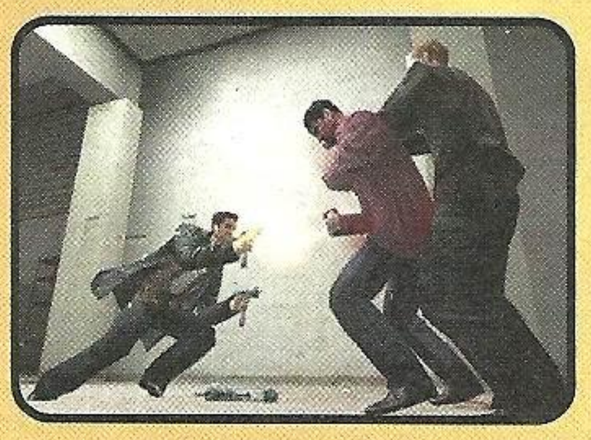
Dźwięk jest wręcz idealny. Głos Maxa, który słyszymy podczas oglądania komiksu, doskonale pasuje do tej postaci. To ciężki, lekko zachrypnięty głos zmęczonego mściciela. Najczęściej akompaniuje mu wtedy pianino, które niemal zmusza do wsłuchania się w hipnotyczny przekaz narratora. Podczas gry jest już bardziej dynamicznie - lekkie gitarki towarzyszące destrukcji są jak najbardziej na miejscu. Kule świszczą, wybuchy trzeszczą, a przeciwnicy idąc do piachu wrzeszczą. W „departamencie dźwięku" jest bardzo dobrze.

Przejście gry może zająć około 15 godzin. To trochę za mało - z drugiej strony dawno nie było tak intensywnego, efektownego shootera dla dorosłych. Po ukończeniu MP pojawia się dodatkowa opcja, w której przebijamy się od nowa „na czas". Ale znów po tych samych poziomach.

Oto Max Payne - twarda, męska rozrywka. Na co jeszcze czekacie? Rozbijcie się wygodnie na kanapie, otwórzcie zimną puszkę czegokolwiek i rozkoszujcie się tą brutalną, realistyczną przemocą.

A jeśli Wam nie odpowiada taki klimat, zawsze zostaje Klonoa 2.

Gulash



PlayStation 2

Ultrabrutalna, ostra i krwawa jatka, jakiej nie było. Czad.

- *Wydawca:* Rockstar
- *Producent:* Remedy
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

8.1

Maximo: Ghosts to Glory

Grecy uważali, że ciało mężczyzny jest doskonalsze niż ciało kobiety, ponieważ jego temperatura jest wyższa. Mało tego. Sądzili, że histeria u kobiet wywołana jest przez macicę, która wędruje sobie wewnątrz ich organizmu, co strasznie je denerwuje. Zresztą macica po łacinie, to hystera.

Fascynować się Rzymem można w nieskończoność. Norwid pisał: „Jakże potężny musiał być Rzym, skoro zaledwie same ruiny świadczą o jego świetności" (cytat z pamięci). A tymczasem Capcom pokazuje nam co sądzi się w Japonii na temat Rzymu...

A było to tak. Któregoś dnia Wielki Demon uprowadził z baśniowego świata wszystkie księżniczki. Dzięki hurtowemu stylowi swojego postępku udało mu się otworzyć Bramę Między Światami i demony jęły szaleć sobie po niej, niczym po autostradzie. Ponieważ w naturze demonów nie leży bawienie dzieci, sprawa zrobiła się nad wyraz frapująca. Stąd też pojawiła się potrzeba, by ktoś wziął demony za fraki i rzucił je w odpowiedni kąt. A ponieważ potrzeba rodzi wynalazki, wnet pojawił się nie kto inny, jak Maximo. Rycerz, który może wszystko (jeśli się tylko postara).

Gra Maximo tak potwornie wali po oczach tytułem Ghost 'n Goblins, że aż po prostu nie można się powstrzymać. G'n G, to taka stara gra na Commodore, w której chodziło się rycerzykiem, walczyło z truposzami i w miarę, jak dostawało się tomot, rycerzykowi spadały kolejne elementy zbroi, aż zostawał w samych - mówiąc archaicznie - naszkach. I tu mamy podobnie. Leci sobie rycerzyk, nawala do zombiaków i szkieletów, spada mu zbroja systematycznie, jak dostaje baty - toż to po prostu kopia starej gry.

W pewnym sensie tak, ale nie powiecie chyba, że skoro graliście w Ghost..., to nie zagracie w Maximo. Pisząc niedawno jeszcze zapowiedź tej gry, nie miałem pojęcia jaki potencjał się w niej kryje. Sądzę, że jest to ze wszech miar produkt nowej generacji. Zręcznościówka nowej generacji na Playstation2. Dlaczego?

Głównie dlatego, że świat przedstawiony w grze jest coraz bardziej żywy. Przestrzenie duże, a od czubka nosa, aż po horyzont coś się dzieje. Latają motylki, ptaszki... Gdzieś tam, za drzewami kołyszą się zombiaki, a nawet liście tych drzew kiwają się na wietrze. Koniecznie próbuję Wam oddać klimat gry w Maximo, ponieważ to właśnie ów klimat jest dla mnie najbardziej nowatorski. Przez owo pocucie żwawości świata, gra staje się jeszcze radośniejsza niż Crash i jest po prostu zabawką, a nie źródłem stresów i nerwów z powodu dziesiątego nieudanego skoku przez przeszkody. Zresztą cały czas przekonujemy się po tym na nowo - zwłaszcza wtedy, gdy czary zmieniają nam postać raz to w staruszka, ledwie dźwigającego miecz, a po chwili znowu w niemowlę. Maximo nie waha się przed niczym - od kropel rosy na listkach trawy, po trzęsienie ziemi, które deformują całą arenę walki po horyzont, wypiętrzając się gigantycznymi skałami i drążąc grunt aż do poziomu lawy. Sądzę, że wietrzycie już jak wielką zabawę sprawiło autorom zaprojektowanie tego wszystkiego. Naprawdę dzieje się wiele. Załamująca się ziemia odsłania zapomniane krypty, sroki latające tu i ówdzie wyrywają nam skarby, które skrupulatnie zbieramy... No i moce. Cholewka - te moce. Jest ich ponad czterdzieści w całej grze. A można je miksować i rozwijać swoją postać tak, jak ją widzimy podczas całej wyprawy. Dawać jej możliwość wysadzania całych hektarów gruntu, albo znów rażenia piorunami we wszystkie strony, wypalając każde stworzenie, które się napatoczy. Jatka jest żywcem zapożyczona z mordobić dwuwymiarowych - płonie wszystko i wszędzie. Po prostu masakra! A dodajmy do tego jeszcze możliwość walki tarczą, by otrzymać kombajn, który prowadzimy na ogniste żniwa. Tak to właśnie wygląda.

Ciężko obruszać się na sterowanie postacią, czy stronę dźwiękową. Grafikę pomijamy od razu, bo nie ma sensu pisać znowu o anti aliasingu, a reszta zarządza na maksa. Kamera pracuje idealnie i postać poddaje się naszej woli bez najmniejszego wahania. Analogicznie dźwięk - trzyma poziom produktu. Co tu kombinować...

Przygoda rozpoczyna się na cmentarzu. Niczym Ash, Maximo przeciwstawi się Armii Ciemności. Ostra jatka i sporo skakania...

Maximo, to gra dla wszystkich, którzy lubią patrzeć na dobre produkty. Od samego początku trzyma napięcie, nie ma nudnych fragmentów, a jeszcze do tego wszystkiego naprawdę wciąga. Czy przyjąć styl Terminator - szybko i na ślepo, czy styl Tony Halik - powoli i zbierając wszystko, co znajdziemy - zabawy mamy na długie godziny. Dawno nie było tak dobrej gry zręcznościowej na PS2. Klasa sama dla siebie.

Grabarz

Spójrzcie na to! Aż strach pomyśleć, że jeszcze przed chwilą ten skalisty, magmowy pejzaż był elegancką łączką. Nagle wszystko zadudniło i góry wypiętrzyły się w trymiga.

Ghosts 'n Goblins

Ghosts 'N' Goblins, to gra firmy Capcom z roku 1985. Był to produkt dwuwymiarowy i wystarczy rzucić okiem na grafikę - nie porażał. Porażał za to grywalnością i pomysłami poziomów. Grało się tam sir Arturem, który musiał przejść sześć poziomów i uwolnić Ginevrę (Król Artur i Ginevra, to wiecie chyba kto). Dla ciekawostki powiemy, że gra po japońsku miała inny tytuł i znaczył on Wioska Świata Demonów. A w 1988 roku wyszła gra Ghouls 'n' Ghosts, ale to już zupełnie inna historia...

PlayStation 2

Rewelacyjny hack'n'slash na PlayStation 2. Łykajcie!!!

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

9.1

Magix Music Maker

Zawsze chciałeś tworzyć muzykę, tak? Jednak nie było Cię stać na choćby półprofesjonalny sprzęt, a Twój komputer pamięta czasy Windows 95...

Tak prezentuje się główny stół mikserski, na którym możemy: a) składać kawałek z gotowych brzmień, b) podziwiać gibające się do rytmu ciałko i c) zagubić się.

Bo wtedy właśnie przerzuciłeś się na konsole. Teraz masz już swoje wymarzone PS2, ale po głowie nadal kołaczą się rytmy. Niech się kołaczą! Zaraz będziesz mógł je uwolnić. Dlaczego? Bo jeden z najbardziej znanych i cenionych w świecie „zabawowych" programów do tworzenia muzyki właśnie ukazał się na czarnej konsoli.

Magix Music Maker to program szeroko znanych wśród wielbicieli tworzenia muzy, ale dotychczas dostęp do niego mieli tylko posiadacze komputerów. Na szczęście to się zmieniło, choć nadal (i zapewne jeszcze bardzo długo) ludzie, którzy chcą są składać bity, będą uzależnieni od komputera. Jest po temu kilka przyczyn: na komputerze łatwiej jest obsługiwać ten program, komputery mają dostęp do Internetu (choć konsole teoretycznie także, ale...), gdzie można znaleźć nowe sample i mnóstwo dodatków. Na komputerze można wypalić własną płytkę z muzyką, można też rozpowszechnić swoją twórczość w Internecie. Dopóki konsole nie będą miały takich możliwości, programy takie jak Magix Music Maker chętniej będą odpalane na PeCetach. Ale należy przyznać, że wersja na PS2 też jest niczego sobie - rozbudowana, ale prosta w obsłudze oraz bardzo bogata w sample i efekty. To pozwala znakomicie bawić się przy tworzeniu muzyki, a nawet teledysków (jest sporo prostych klipów wideo, których można użyć jako podkładu pod swoją twórczość). Kreowanie jest w miarę proste i polega na przełączaniu się pomiędzy kolejnymi oknami programu i dodawaniu brzmień, a także efektów. Całość można obejrzeć i nagrać na karcie pamięci, by pokazać potem kolegom bądź rodzinie.

Niestety... Repertuar jest ograniczony - można tworzyć muzykę w stylu dość szeroko rozumianego Pop-Rocka. Oczywiście można kreować kawałki, które będą przypominały hip-hop, techno, disco, czy cięższego rocka, ale MMM nastawiony jest zdecydowanie na muzykę popularną. Podstawową zaletą MMM jest szybkość z jaką działa - wszystko ładuje się bardzo sprawnie i nawet niezwykle rozbudowane kawałki nie sprawiają konsoli żadnych problemów. Oczywiście swoboda twórcza też jest ważna, ale jej akurat nie brakuje - nawet człowiek średnio zainteresowany składaniem bitów może spędzić (wcale tego nie zauważając) z MMM dużo czasu. Ograniczenia w liczbie stylów muzycznych (my chcemy Hip-Hop Maker'a!) i brak możliwości ściągnięcia z netu nowych sampli jest pewną wadą, ale nie zmienia to faktu, że Magix Music Maker wart jest tego, by „nadstawić ucha".

Marcellus

PlayStation 2

- *Wydawca:* Magix
- *Producent:* Magix
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Jeśli chcesz tworzyć muzykę, możesz sprawdzić Magix'a.

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

7.3

Twisted Metal: Small Brawl

TWISTED METAL: SMALL BRAWL wydaje się być zrobiony na siłę, aby miliony posiadaczy PSX'a nie czuło się oszukanych.

Tym razem zamiast szaleńca organizującego samochodowe bitwy mamy szkolnego zawadiakę, który rzuca wyzwanie innym dzieciom. Brzdące zbierają się, aby pokazać, kto jest najlepszy w walce zdalnie sterowanymi samochodzikami.

Tak więc ciężki klimat mamy z głowy. TM: SB to taki TM: SUPER DEFORMED, choć najbliższy jest drugiej części serii. Powracają wszyscy ówcześni wykolejeńcy. To znaczy ich miniaturowe odpowiedniki, np. niesławny Sweet Tooth czy Warthog. W sumie można wybierać spośród kilkunastu zawodników. Przyjdzie nam walczyć na takich terenach jak pole golfowe, piaskownica czy kuchnia. W końcu to przecież malutkie samochodziki sterowane radiem, więc wszystko wydaje się gigantyczne.

Również bronie są bardzo podobne do tych serwowanych we wcześniejszych częściach. Są rakiety samonaprowadzające, petardy zapalające, miny itd. Są specjale, ale zostały trochę zmodyfikowane lub wręcz zmienione.

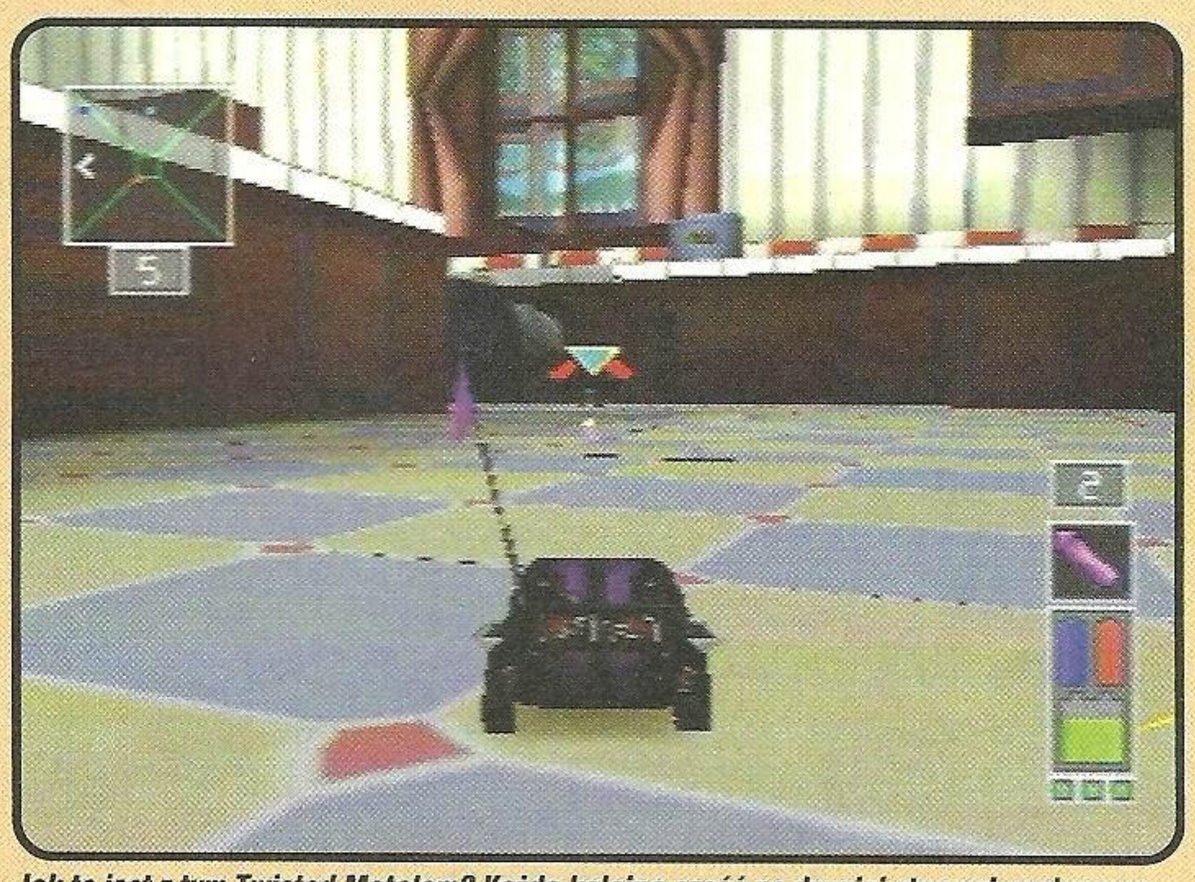
Wróciły takie patenty jak zamrażanie czy tarcza, choć wykonuje się je inną kombinacją klawiszy. A dokładniej rzecz biorąc tą znaną z TM: BLACK na PS2. W końcu za TM: SB odpowiedzialny jest ten sam team, co w przypadku doskonałej gry na PS2, czyli Incognito. Jednak widać, że cała ich para twórcza poszła w tytuł na PS2.

Akcja na polu walki wydaje się odrobinę wolniejsza niż w przypadku TM 2, przez co wszystko jest mniej chaotyczne. Pod wpływem kolejnych trafień samochodzikom odpadają części. Wiele elementów na planszy jest ruchomych i interaktywnych. Z drugiej strony grafika nie reprezentuje sobą nadzwyczaj wysokiego poziomu. Jest ziarnista i mało szczegółowa.

Standardowe opcje gry pozostały. Można przechodzić wszystkie poziomy po kolei lub wybrać sobie jeden i walczyć tylko na nim. Oczywiście nie mogło się obejść bez możliwości gry we dwie osoby. Wybieramy spośród takich trybów jak: współpraca, jeden na jednego czy każdy na każdego. Sterowane samochodziki reagują szybko i można je dość dokładnie prowadzić. Natomiast odgłosy są dokładnie takie, jakich oczekujecie. Świst petard, wybuchy, pisk opon i dźwięki przy odpalaniu specjali są wzorowane na (ponoć) najlepszej grze z serii. Muzyka to tylko tło i chcąc grać na poważnie, szybko ją wyłączycie.

TWISTED METAL: SMAL BRAWL nie jest pełnoprawną kontynuacją wcześniejszych odsłon z PSX. To przypadło w udziale TM: BLACK. Jest to pewnego rodzaju alternatywa dla rodziców, którzy nie chcą kupować swoim pociechom gier okraszonych ciężkim klimatem.

o.g



Jak to jest z tym Twisted Metalem? Każda kolejna część po drugiej stanowi popłuczyny po tej znakomitej kiedyś grze. Nie inaczej jest z bardzo przeciętnym Small Brawl.

PlayStation

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Incog
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Jeszcze jedna gra na PSOne - na bezrybiu i rak ryba.

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

6.3

Rayman M

Rayman udał się Ubi Soft. To fakt. Mam tylko nadzieję, że chłopcy z tej firmy nie zgłupieją i nie zaczną realizować słabych pomysłów pod przykrywką tej postaci.

A może już zgłupieli? Przecież mamy Rayman'a na praktycznie wszystkich platformach sprzętowych. W numerze trzydziestym szóstym N+ recenzowany był Rayman Brain Games, a teraz dostajemy Rayman M. Czy twórcy tej sympatycznej postaci zamierzają wyssać z niej wszystko, co się da? Może i tak, ale tak długo, jak wydają dobre gry, to mam to gdzieś.

Rayman M jest multiplayerowy (już wiecie, co oznacza dumne „M" w tytule) i daje nam szansę sprawdzić się w kilku dyscyplinach. Są one podzielone na dwie kategorie: wyścigi i bitwy. A każda z nich podzielona jest na trzy wariacje. I tak w wybierając wyścigi możemy się ścigać lub przejść daną trasę jednocześnie zdejmując motylki. Żadna filozofia.

W bitwach czekają nas inne atrakcje. W Capture The Fly, strzelając do przeciwników, musimy przejąć od nich sprytnego owada i wytrzymać z nim jak najdłużej. Oczywiście oponenci w tym czasie gonią nas i próbują odebrać swoją niedoszłą własność. Kolejną dyscypliną jest tzw. Deathmatch, gdzie zbieramy śmieszne bronie (np. kolorowe fireballe) i niszczymy nimi przeciwników. Można się także zabawić w zbieranie kryształów, które pojawiają się w różnych częściach mapy. W tej dyscyplinie przeszkadzamy przeciwnikom zamrażając ich.

Twórcy oddali do naszej dyspozycji praktycznie wszystkie postacie z uniwersum Rayman'a, włącznie z nim samym. Bohaterowie posiadają podstawowy atak, który przydaje się przy przedzieraniu się przez kolejne poziomy. Na jednej trasie trzeba strzelać w wystające z ziemi kościste ogony, aby można było spokojnie przebiec. Jeśli tego nie zrobimy, to ogon zaatakuje nas, powodując, że na chwilę się zatrzymamy. Każda z postaci posiada charakterystyczną dla siebie cechę, która ułatwia nam życie (np. Rayman może przez chwilę szybować w powietrzu).

Levele, na których się potykamy, są doskonale wykonane. Przede wszystkim są bardzo kolorowe i miłe dla oka. Osadzono je w baśniowych krainach, charakterystycznych dla świata Rayman'a. Istnieje jeszcze kilka elementów, które powodują, że levele w Rayman M są szczególne. Po pierwsze - wielopoziomowość. Nie raz i nie dwa przyjdzie nam wspinać się lub zeskakiwać z dużych wysokości. Druga rzecz to różne podłoża. Niektóre zwalniają, tak jak zielona maź, inne powodują, że nasi zawodnicy ślizgają się z dużą prędkością. Trzeci ważny element, to fakt, że praktycznie każdy poziom posiada kilka dróg, dzięki temu zabawa nie znudzi się tak szybko. Czwarta rzecz, o której warto wspomnieć, to przeszkadzajki i dopałki. Elementy otoczenia są ruchome, co w większości przypadków ma za zadanie utrudnić graczowi życie. Oprócz tego znajdziemy jeszcze skocznie, ruchome bloki, przyśpieszaczki i wiele innych. Ostatni punkt to interaktywność aren. Często spotkacie się z czerwonym przyciskiem, umieszczonym gdzieś na trasie. Strzelcie w niego i obserwujcie, jak zmienia się otoczenie! To wszystko podane w jednej grze powoduje, że Rayman M na pewno starczy na dłużej niż standardowe tytuły z tego gatunku.

Jeśli chodzi o dźwięki, to są one już dobrze znane miłośnikom Rayman'a, ponieważ większość z nich została przeniesiona z wcześniejszych gier opowiadających o tym bohaterze, czyli jest dobrze. Przekonałem się. Ubi Soft nie pozwoli zepsuć idealnego wizerunku swojej maskotki i pewnie dlatego również ta gra jest mocną pozycją. Co prawda jest kilka rzeczy, do których można się przyczepić, ale są one tak nikłe, że aż prawie niewidoczne i nie psują odbioru całości.

Jakoś nie mogę sobie wyobrazić czterdziestolatków grających z zacięciem w Rayman M. W przeciwieństwie do takiego Rayman 2, w którego (wiem, bo widziałem) grali nawet starsi gracze, ten tytuł raczej nie przypadnie im do gustu. Za to dla najmłodszych właścicieli PS2 jak znalazł.

o.g

Trasy pełne są niespodzianek w postaci wielu poziomów, ostrych zakrętów, czy tajemniczych zapadni. Wygra ten, kto nauczy się ich na pamięć.

Rayman Karting?

To prawda - gra ma sporo zalet. Możliwość zabawy we cztery osoby, dynamikę i efektowną oprawę. Kolory niemal wylewają się z ekranu za każdym razem, gdy płytka zawiruje w konsoli. Ale tak między nami: Rayman M nie jest niczym nowym - tyle razy do wyścigu stawały popularne maskotki, że ciężko zliczyć. Mario Kart, Sonic R, Crash Team Racing... Tylko patrzeć Lary Croft w gokarcie. Ale gdyby nie ten sympatyczny koleżka na okładce, wątpię, czy kogoś zainteresowałaby ta pozycja.

Na trasach porozmieszano dopałki pozwalające na przyspieszenie do prędkości światła. Patent obecny w każdym wyścigu maskotek, ale co tam - działa.

PlayStation 2

Standardowe wyścigi maskotek. Ładne, ale nic nowego.

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Ubi Soft
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

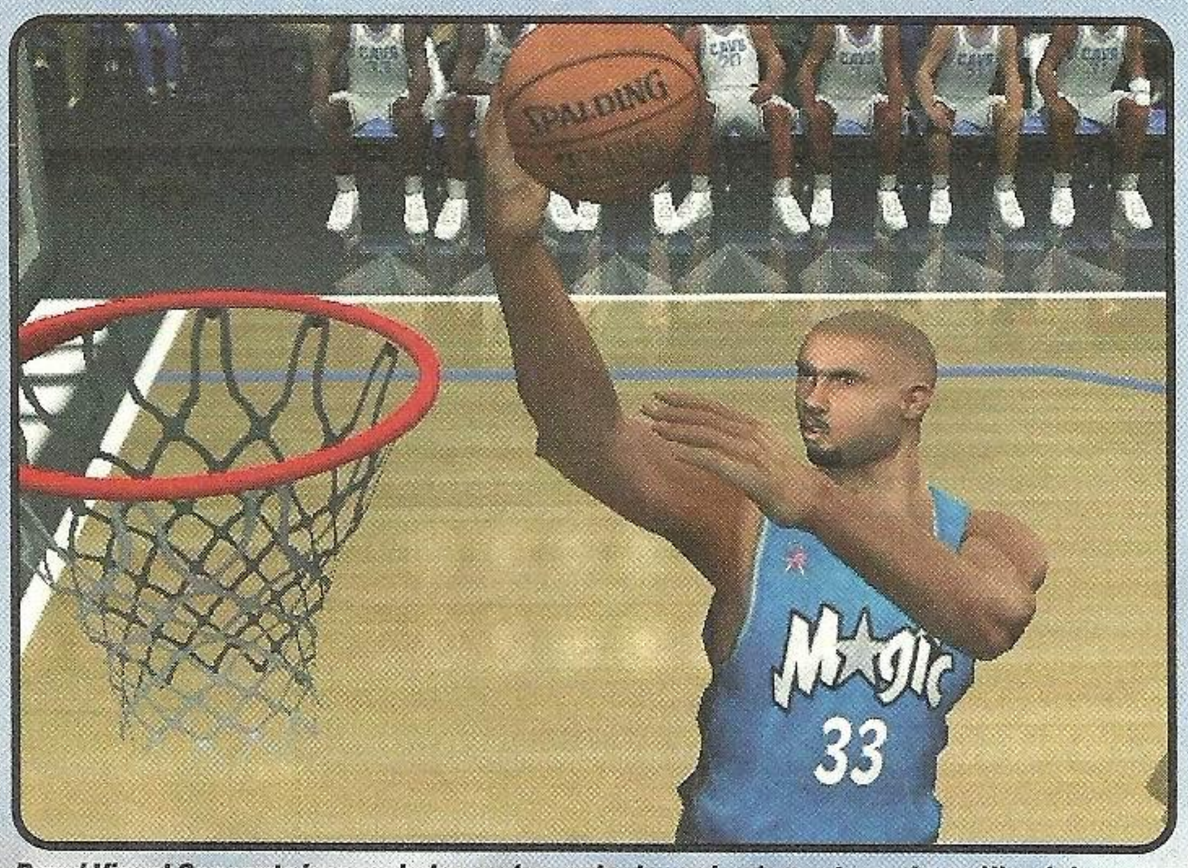
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Multi Tap 2

7.5

Tak jak było do przewidzenia Sega szturmem zdobyła rynek koszykówki na PlayStation 2 już w pierwszym podejściu. A już za kilka miesięcy seria Sega Sports NBA będzie obecna na wszystkich platformach next-gen...

NBA 2K2

Tak jak kiedyś królowała seria NBA Live, tak teraz bezwzględną supremację zdobyła seria Sega Sports. Nic w tym dziwnego - EA Sports spotkało to, na co sobie zasłużyli. NBA Live jużdawno utknęło w miejscu. Tymczasem Sega Sports z wysoką jakością swego produktu i doświadczeniami, jakich nabrała podczas wydawania gier na DC postanowiła wykorzystać słabość zapatrzonego w swoją potęgę giganta. Mit o wysokiej jakości produkcji EA Sports został obalony, a EA Sports zostały już tylko dwa niezdobyte bastiony - futbol amerykański - NFL i hokej na lodzie - NHL. Ale wróćmy już do NBA 2K2. No cóż - bez skrępowania można stwierdzić, że jest to najlepsza obecnie koszykówka na PS2, a także odrobinę ulepszona w stosunku do wersji na DC. Przede wszystkim wygląda ładniej (niedużo, ale zawsze). Wprawdzie nadal występują podobne problemy z detekcją kolizji i niektórymi animacjami kompleksowych manewrów, ale w porównaniu do podobnych problemów w NBA Live to pikuś. Dźwięk również nie uległ poważnym zmianom i nadal jest bardzo dobry. Choć trochę drażni powtarzalność komentarza, ale w ogniu walki łatwo się o tym zapomina. Jednak największe (choć trudno zauważalne na pierwszy rzut oka) zmiany zostały wprowadzone w grywalności - problemem wersji na DC było to, że zawodnik podczas kontry musiał zatrzymać się by odebrać podanie - teraz już tego nie ma. Przejście z biegu do kozłowania piłki jest płynne i naturalne, a kontry zyskały na szybkości. Jedynym problemem wydaje się być dość duży przeskok w trudności gry pomiędzy łatwym, a średnim poziomem. Na łatwym wygrywa się łatwo, na średnim trudno, a na trudnym bardzo trudno. Nie twierdzę, że to źle (wyzwanie!), ale... Jest pewien problem - efekt ten uzyskano kosztem naszych nerwów i realizmu. Przeciwnik sterowany przez konsolę rzuca kosze z obłędną skutecznością - nie pokryty to 100%, a przy dobrym kryciu ok. 70%. Dopiero bardzo zdyscyplinowana i konsekwentna obrona pozwoli nieco obniżyć tę statystykę. Faktem jest, że obrona jest kluczem do zwycięstwa, ale po prostu nie ma zespołów w NBA, które tak rzucają. Już połowa trafionych rzutów to sukces... W ataku też wymagana jest konsekwencja i dobre przygotowanie akcji - rzuty z przypadkowych pozycji jakoś nie chcą wpadać tak jak w NBA Live (sarkastyczny uśmieszek).



Przed Visual Concepts jeszcze jedno ważne zadanie - zaimplementowanie możliwości gry przez modem i sieć. Na DC im się udało, czas na PlayStation 2!

Sterowanie po przejściu z DC na PS2 nadal spisuje się znakomicie, trybów gry jest multum, a ilość zagrywek obronnych i ofensywnych oraz innych opcji trenerskich zadowoli nawet wymagającego fana. Multiplayer wymiata, realizm jest duży (największy na rynku) a z gry wylewa się miód. Doczekaliśmy się!

Marcellus

PlayStation 2

Zapomnijcie o NBA Live. Najlepsza koszykówka.

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* VConcepts
- *Liczba graczy:* 1-8

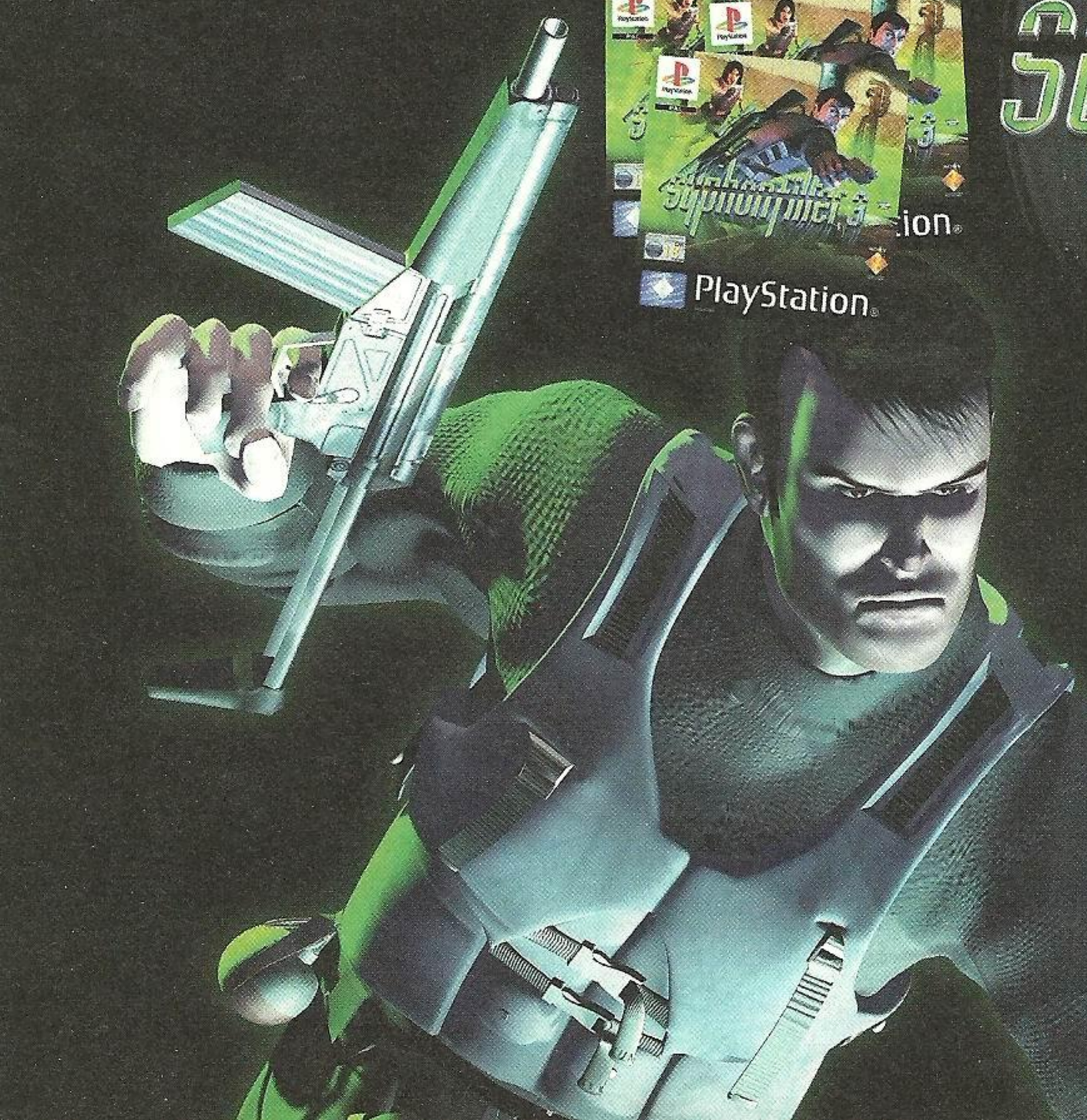
GRAFIKA 9
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2

8.8

konkurs!

sponsorem konkursu jest firma Sony Poland sp. z o. o.
http://www.sony.com.pl/ps2/sony.html



Syphon Filter 3

Aby wziąć udział w konkursie wystarczy odpowiedzieć na następujące pytania:

1. Jak nazywa się główny bohater serii Syphon Filter?
2. Jak nazywa się partnerka głównego bohatera serii?
3. Jak nazywał się główny boss z pierwszej części gry.

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych przysyłacie na adres: NEO PLUS, skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81

Nagrodami w konkursie są trzy egzemplarze gry Syphon Filter 3 na PlayStation.

The Shadow of Zorro

Jeśli wierzyć w teorię, mówiącą o młodych graczach kupujących Tomb Raider'a tylko dla wdzięków głównej bohaterki, to w Shadow of Zorro z całą pewnością będą grały tylko dziewczyny.

Z Zorro jest dość wyrazistą postacią. Wystarczy zobaczyć, jak chodzi. Klata wypięta, brwi wysoko uniesione, a ręce ułożone tak, jakby pod pachami nosił dwa balony i bał się, że mu pękną. Typowy „maczio" na miarę łysiejącego Banderas'a. Nie każdy jednak wie, że nasz bohater w rzeczywistości jest szarym obywatelem, który lubi się przebierać. Prawdopodobnie człowiek w czarnej płachcie i masce na twarzy nie jest jedynym wcieleniem tegoż pana, ale o tym może innym razem...

Rozpoczynając grę, szybko przekonałem się, jakie zdolności posiada nasz heros. Zorro potrafi: biegać, skakać, wspinać się, kucać i skradać. Wspaniale - pomyślałem - skradanka pełną gębą. W błędnym przekonaniu utwierdzał mnie design poziomów, które są ciemne i nastrojowe. Chciałem załatwić pierwszego strażnika, który zasnął na warcie, więc powoli zakradłem się do niego. Ale zaraz, gdzie jest moja szpada? Wkrótce miałem się przekonać. Strażnik obudził się i automatycznie przeskoczyłem do trybu walki, który okazał się... ghrr phuy... Przepraszam zakrztusiłem się. Walka okazała się (głęboki wdech) czymś zupełnie innym, niż to, co powinno być zastosowane w takiej produkcji. Wyobraźcie sobie, że zamiast wymachiwać szpadą w czasie rzeczywistym, lub choćby w systemie turowym będziecie musieli wciskać kombinacje przycisków geometrycznych, które pojawiają się na ekranie. Wygląda to tak: wyskakuje pierwsza kombinacja czterech przycisków, szybko je wduszacie, a po chwili widzicie tego efekt. Kamera z jakiegoś dziwnego miejsca ukazuje, jak Zorro i przeciwnik bezsensownie machają swoimi szpadami. Wszystko odbywa się przy akompaniamencie furknięć, ahachnięć i innych dźwięków prawdopodobnie mających oddać uczucia walczących. Po chwili wyskakuje kolejna kombinacja, którą wklepujesz i tak dalej. Aha, żeby było naprawdę fajnie autorzy wyrzucili jakąkolwiek przemoc. Nie zobaczysz nawet, jak szpada dotyka przeciwnika (a przynajmniej ja tego nie widziałem). W takim razie, co się dzieje, gdy wygrasz lub przegrasz? Odpowiedź jest prosta: ekran z powrotem przeskakuje w normalny tryb, a przeciwnik leży ogłuszony u stóp Zorro..

Większość akcji rozgrywa się w nocy, w takich miejscach jak: kościół, podwórza, różne domostwa, jaskinie. Jednak grafika w żadnym momencie niczym pozytywnym mnie nie zaskoczyła. Tylko postać Zorro wykonana jest poprawnie, a reszta jest wręcz żałosna. Ilość klatek bez przerwy to wzrasta, to spada. I bardzo wyraźnie to widać!

Fabuła jest, a jakże! Trzeba pomagać słabym niewiastom, szukać zgubionych rzeczy, czy wreszcie mścić się.

Dźwięki? Heh, aż by się chciało czasami usłyszeć: TO ON, BRAĆ GO!!! Zamiast tego mamy, wspomniane już, jęki, wrzaśnięcia czy chrząknięcia.

Ogólnie rzecz biorąc, zawiodłem się na SOZ, ale z całą pewnością ktoś (?) będzie w to grał...

o.g

Ni to skradanka, ni platformówka... A już walki rozwiązane a'la Parappa po prostu dobijają. Mogło być o wiele lepiej.

PlayStation 2 — *Sierżant Garcia wygrywa to starcie. Zorro jest przeciętny.*

- *Wydawca:* Cryo
- *Producent:* In Utero
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

5.0

Dynasty Warriors 3

Kobiety w reklamach mają często sztucznie rozszerzane źrenice, ponieważ wydają się wtedy bardziej ponętne. Kruczek w tym, że jeśli dostrzec tę cechę modelki, to cały efekt przestaje działać.

Z DYNASTY WARRIORS 3 było zupełnie inaczej. Rzekłbym, że dopiero wtedy, gdy zorientujemy się w owych drobnych różnicach, gra zaczyna nabierać dla nas koloru. Nie uprzedzajmy jednak faktów... Po renderowanym intrze ukazującym walczących generałów, możemy wybrać tryb zabawy. Powiedzmy, że będzie to tryb „Musou", czyli opcja historyczna. Lądujemy w menu wyboru postaci. Możemy zdecydować się na jednego z kilkunastu dostępnych generałów (pań i panów), z których każdy - po pierwsze - ma inne statystyki, a po wtóre walczy „po swojemu". Jedni mają zatem silną obronę, ale są powolni, inni - szybcy, o słabym ataku. Łącznie każdą postać określa pięć współczynników. W kwestii wyglądu i broni : nie liczy się nic, poza tym, żeby wszystko fajnie wyglądało. W ten sposób otrzymujemy panie z grzechotkami, panów z toporami wielkości legionu, chudych panów z grabkami. No i super. Ponieważ akcja rozgrywa się w momencie gigantycznych przemian w Wielkich Chinach, generałowie przyporządkowani są do różnych ugrupowań. Jeśli wybierzesz jednego generała, to w bitwie zajmie on swoje stanowisko, a jeśli generała z opozycji - zajmie stanowisko po drugiej stronie linii frontu. Dochodzimy do siebie i startujemy. Hmmm... Sprawy wyglądają tak: pędzi przed siebie Twój generał i roztrąca wszystkich, którzy mu podejdą pod nogi. Dziesiątkami. Budujący widok.

Może używać łuku, mas swoich ochroniarzy; penetrując zabudowania może rozwalić cokolwiek i wysypią się znajdźki. Dokładnie jak w części poprzedniej. Trzeba jednak powiedzieć, że po pierwszej chwili konsternacji odkryłem, że ta gra coś w sobie ma. Szybki telefon do znajomych z kodem „mam fajną grę" i już siedzimy i tniemy w tryb cooperative. Ich wrażenia takie same - niby młócka, ale ciekawa. Wciąż musisz się opędzać od wrogów, szukać taktycznego przejścia, nie rąbać bez sensu. Tym bardziej, że gra stała się czytelniejsza - doszły nowe mierniki, które ładnie pokazują Ci na ile starczy dopalacza, obrony, itp. Wspaniała sprawa. Im miernik życia krótszy, tym szybciej się ładuje miarka berserka i można ciąć

prawie bez przerwy tuż przed śmiercią. Superek. Dodano opcję wyboru bitwy, usprawniono inteligencję komputera, można poczytać o generałach notki historyczne, można dosiadać koni, a nawet słoni. Filmiki są ładniejsze... Powiem tak: tak powinna wyglądać DYNASTY WARRIORS 2. No ale trudno - tamta część przetarła szlaki i teraz mamy już elegancki produkt, który polecimy nie tylko tym, którzy mają w życiu przechlapane i chcą się doładować, ale wszystkim. Wady? No dobra. Konsola nie obrabia w trybie cooperative nawet tego skrawka areny walki, jaki ma. Przeciwnicy pojawiają się znikąd dosłownie pod samym nosem. Momentami grać się nie da, gdy ostatkiem sił szukasz wyjścia z tłumu, a tu „prysk"!

Grabarz

PlayStation 2 — *Najlepsze chodzone (biegane!) mordobicie na PS2.*

- *Wydawca:* Koei
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.8

Conflict Zone

Wojna przez wielu uważana jest za największe zło. I słusznie. Jednak znalazło się już kilka osób, które sądzą inaczej. Te jednostki widzą w konfliktach siłę napędową dla rozwoju technologicznego, czy też rynek zbytu np. broni. Również media odnotowują wzrost obrotów. Wśród redaktorów telewizyjnych lub prasowych nie od wczoraj krąży zasada mówiąca, że „dobra wiadomość, to zła wiadomość".

Oprawa graficzna w Conflict Zone jest całkiem dobra. To znaczy dobra, jak na kowersję z Peceta - bo właśnie nią CZ w gruncie rzeczy jest.

I to prawdopodobnie właśnie na tym opierano się tworząc Conflict Zone. CZ to strategia czasu rzeczywistego rozgrywana w niedalekiej przyszłości (2011 rok). Do walki stają dwie strony: ICP i GHOST. ICP to międzynarodowa organizacja mająca na celu utrzymanie pokoju. Robi to przez przechowywanie uchodźców, pacyfikowanie najeźdźców i plenienie wszelkiego zła. Jak się pewnie domyślacie, GHOST jest przeciwieństwem ICP.
Niezwykle ważne w RTS'ach są surowce. W CZ mamy nowość: rolę surowca gra opinia publiczna. I chcę Was tu uspokoić - nie zbieramy jej żniwiarkami... Nasze notowania wzrastają za, delikatnie mówiąc, poprawne prowadzenie wojny. Jeśli mamy odbić jakiś uchodźców, to możecie być pewni, że wścibscy reporterzy dokładnie będą się przyglądać każdemu Waszemu ruchowi. Po śmierci niewinnego cywila, wiadomość o tym jest podawana opinii publicznej i nasze notowania lecą na łeb i szyję, co w konsekwencji powoduje odcięcie funduszy. Nie będzie kasy na rozbudowę wojska i nowe inwestycje. Z drugiej strony po dobrze przygotowanej i przeprowadzonej akcji możecie być pewni wysokich dotacji. I to jest właśnie ta nowość. W poprzednich tytułach tego gatunku wystarczyło postawić kopalnie i eksploatować surowce, aż do momentu ich wyczerpania. Tu jednak o ilości floty decyduje sposób, w jaki grasz! I jest to bardzo dobry pomysł.
Kasę oczywiście wydajemy na rozbudowę naszych oddziałów. Tu CZ nie zawodzi. Budujemy koszary, szpitale, generatory, fabryki broni, działa, ćwiczymy żołnierzy, grenadierów, saperów, produkujemy transportery, jeepy, czołgi, śmigłowce, działa samobieżne. Autorzy dorzucili możliwość tworzenia atrap, które są oczywiście tańsze od prawdziwych wersji i

mają przyciągać uwagę wroga.
Kolejną rzeczą, którą chwalą się autorzy, to wysoki poziom sztucznej inteligencji. Podobno, jeśli bardzo się postaramy (czyt. wysoki wskaźnik opinii publicznej), to nasze wojska staną się inteligentniejsze. I wszystko byłoby w porządku, gdyby nie kilka niedociągnięć. Przede wszystkim, co jest odwiecznym problemem RTS'ów, jednostki czasami się gubią lub kręcą w kółko. Da się również zauważyć inne bezsensowne działania np. nie odpowiadanie na atak wroga. Inną sprawą jest to, że przez większość czasu nasze jednostki będziemy puszczać na hurra, aby same mogły atakować wroga. Czasami wywołuje to totalny Pearl Harbor, który jest nawet przyjemny. Jednak chciałoby się trochę więcej skomplikowanej taktyki. Osobiście wolałbym podchodzić specjalnymi jednostkami i niszczyć fortyfikacje z takiej odległości, aby pozostać bezkarnym. Po wdeptaniu zasieków w ziemię, chciałbym wlewać do bazy przeciwnika tysiące żołnierzy i w mgnieniu oka obracać w proch wszystko, co się rusza. W CZ tego nie uświadczymy.
Doskwierać może brak jakiegokolwiek trybu multiplayerowego, co już od dawna jest

wręcz obowiązkowe w RTS'ach. Jednak nie przeszkadza to aż tak bardzo.
Możemy wybrać raptem dwa tryby rozgrywki. Kampania to oczywiście wykonywanie kolejnych misji oddziałami ICP lub GHOST. W Skirmish mamy możliwość dowolnego skonfigurowania wielu czynników i rozpoczęcia walki od zera. Jedyny cel, który przyświeca nam w tym trybie to całkowita pacyfikacja przeciwnika.
Sterowanie zostało dość dobrze rozwiązane. Choć większość skomplikowanych akcji będziemy przeprowadzać za pomocą kombinacji przycisków, to można się do tego przyzwyczaić już po pięciu minutach grania. A jednak chciałoby się, żeby autorzy pokusili się o dorzucenie obsługi myszki i klawiatury!
Grafika również jest dość mocną stroną CZ. Wszystkie obiekty stworzone zostały w 3D. Widok możemy dowolnie obracać, przybliżać i oddalać. Dzięki temu można z bliska przyjrzeć się każdemu z żołnierzy. I okazuje się, że różnie wyglądają. Czołgi, pojazdy transportowe, helikoptery także są niezgorsze. Natomiast z efektami jest już

Inne strategie na DC?

Szczerze mówiąc, oprócz Conflict Zone nie znaleźliśmy żadnej innej klasycznej gry strategicznej na Dreamcasta dostepnej po angielsku. Tak więc jeśli chcecie zakosztować takiej rozrywki, sięgnijcie właśnie po Conflict Zone. W Japonii ukazała się wydana przez Segę gra zatytułowana Hundred Swords - to także gra strategiczna w czasie rzeczywistym, ale utrzymana w mangowo-rycerskim klimacie. Gościliśmy ją nawet w Importach kilka ładnych miesięcy temu.

różnie. Wybuchy wyszły nieźle, ale sekwencje niszczenia pojazdów (kręcą się wokół własnej osi i znikają) są co najmniej chybione. Przy większym zamieszaniu zdarzają się zwolnienia animacji i co raz konsola coś doczytuje, co „przydusza" grę na ułamek sekundy.
Przed każdą nową kampanią dostajemy kompletną, mówioną odprawę. Możemy również oglądać renderowane filmiki, które zawierają nieznaczną dawkę czarnego humoru. Jeśli ktoś zdenerwuje się, ponieważ coś mu nie wyjdzie, to polecam sprawdzenie kredytów, które wprost... Zresztą sami zobaczycie.
Musicie wiedzieć, że Conflict Zone jest grą absolutnie bezkonkurencyjną, ponieważ... na DC nie wyszła żadna inna strategia. Na pewno nie jest to doskonały tytuł, ale w obecnej sytuacji trudno jest obojętnie przejść obok jakiejkolwiek dobrej gry na umierającą konsolę.

o.g

Ponieważ gra stara się być realistyczna, nie spotkamy w niej przedziwnych wehikułów bojowych, a raczej te, które są na wyposażeniu wojsk na świecie.

Dreamcast — *Jedyna strategia na DC, więc nie ma co się zastanawiać.*

- *Wydawca: Ubi Soft*
- *Producent: M.A.S.A*
- *Liczba graczy: 1*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Visual Memory Unit, Vibration Unit

7.1

Creatures

Opiekę nad jakimkolwiek stworzeniem ciężko nazwać zabawą - dlatego spotkanie z Creatures polecam ludziom cierpliwym... Bardzo cierpliwym.

Granie w Creatures może być niezłym testem zdolności opiekuńczych małych dzieci. Każdy rodzic przed podarowaniem dziecku kotka, czy pieska, powinien poobserwować, jak maluch radzi sobie z Nornami. Jeżeli brakuje mu cierpliwości do wirtualnych stworzeń, to z żywymi najprawdopodobniej też nie będzie sobie radził.
Creatures polega na prostym, ale dobrym pomyśle. Mamy sympatyczne stworki, Norny, którymi musimy się opiekować. Ale nie jest to wcale łatwe, bo wyposażono je we wszystkie cechy małego dziecka - szybko się nudzą, bawią się jedzeniem zamiast je jeść, chodzą gdzie chcą i nie chcą słuchać poleceń. Trzeba przyznać, że dzięki Sztucznej Inteligencji, w jaką wyposażono stworki, potrafią one rzeczywiście zaleźć za skórę... Oczywiście Norny muszą jeść, bawić się i odpoczywać, a poprzez nasze działania uczą się tego, co dobre i co złe (system nagród i kar - pochwała albo klaps). Jak każde żywe stworzenia, Norny rodzą się i dorastają, niekiedy chorują, potem starzeją się, aż w końcu umierają - oto naturalny porządek rzeczy. Na początku mamy tylko dwójkę podopiecznych, ale jako że są przeciwnej płci... To zaczną rodzić się kolejne małe Norny, a potem kolejne, aż zasiedlą dany świat (a jest ich w sumie trzy). Każdy ze światów jest oczywiście wyposażony we wszystko, co niezbędne do egzystencji naszych stworzeń: jedzenie, schronienie, zabawki, zioła lecznicze i mnóstwo innych przydatnych rzeczy. Norny mają też naturalnych wrogów - Grendelsów (głupie, złe i ogólnie nieprzyjemnie indywidua - można próbować je uczyć, ale jest to niezwykle ciężka sprawa), z którymi popadają w konflikty.
Wizualnie Creatures prezentuje się całkiem przyzwoicie, choć pojawia się kilka problemów - grafika jest zbyt przeładowana i kolorowa, a przez to staje się nieczytelna. Niska rozdzielczość wcale tu nie pomaga... Dźwięku jest sporo - Norny cały czas się odzywają (oczywiście w swoim własnym języku gaworzów). Wyrażając swoje nastroje, chęci lub potrzeby (co na dłuższą metę trochę drażni). Dla kontrastu w tle przygrywa spokojna, nie narzucająca się muzyczka, a jej zmiany informują nas o różnych wydarzeniach. Jak na przykład fragment marsza żałobnego...
Gra wydaje się wolna i monotonna, ale po tym, jak populacja naszych podopiecznych się zwiększy nabiera niezłego tempa, a kontrolowanie wszystkich Nornów staje się nie lada wyzwaniem. Na szczęście sterowanie jest dość proste i można je naprawdę szybko opanować (tym bardziej, że na samym początku trzeba przejść krótkie wprowadzenie w podstawowe zasady i prawa rządzące grą). Wszystkie polecenia Nornom wydajemy za pomocą duszka, którym latamy po ekranie i nakazujemy to lub tamto (zjedz to, weź to, idź stąd, przyjdź tu, stój i tak dalej). Jeżeli nie będziemy kontrolować swoich Nornów, to będą łazić gdzie chcą i robić co chcą, a to może się skończyć pożarciem trującego grzyba...
Creatures polecam ze spokojnym sumieniem wszystkim miłośnikom Tamagotchi (kto to jeszcze pamięta?) oraz osobom, które chciałyby spróbować zabawy w demiurga. Nie od parady jest też fakt, że można w nią grać praktycznie w nieskończoność. Tak więc każdy, kto ma (lub sądzi że ma) instynkt opiekuńczy i sporą cierpliwość - może się zabawić. Sprawdźcie, jak to jest opiekować się bandą rozwydrzonych stworzeń i postarajcie się wychować je na stateczne Norny. Edukacyjna.

Marcellus

Granie w Creatures może być dobrym testem na to, czy nadawalibyście się na przykład na opiekuna w przedszkolu. Tylko, że tam dzieci jest trochę więcej, niż tu Nornów.

PlayStation

Zabawna gra dla cierpliwych i spokojnych ludzi.

- *Wydawca:* Swing!
- *Producent:* ELO
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

6.5

Fatal Fury: Mark of the Wolves

Dreamcast był prawdziwą Mekką dla fanów dwuwymiarowych fighterów. Można śmiało powiedzieć, że w dalszym ciągu jest Mekką - w końcu konsola kosztuje grosze, a większość mordobitek 2D nie zestarzała się na tyle, by marszczyć nos na ich widok. Tylko tu znajdziemy perfekcyjne konwersje gier Capcom, a także SNK.

Serie SNK są bardzo popularne w Japonii. Ilekroć zdarzyło mi się być w tym ciekawym kraju, wiele razy ze zdziwieniem obserwowałem zupełnie wolne automaty z Virtua Fighterem, Tekkenem czy Soul Caliburem. Inaczej było z nieśmiertelnym King Of Fighters, przy którym gromadka skośnookich młodzieńców tworzyła sztuczny tłok. Ciężko to zrozumieć, prawda? Cóż, najwyraźniej taka jest natura graczy z Kraju Kwitnącej Wiśni.
U nas automaty z bijatykami SNK można spotkać w niemal każdym podrzędnym salonie - jest dużo Art Of Fighting, Fatal Fury i naturalnie KOF. Oczywiście nie jest to spowodowane zamiłowaniem polskich graczy do tych serii, ale tym, że bebechy automatu Neo-Geo są bodaj najtańsze na rynku. A zmiana gry w takiej maszynie to kwestia wymiany carta. Te z kolei również nie są drogie i kółko się zamyka.
No ale, miałem zająć się Mark Of The Wolves. Jest to najnowsza pozycja z serii Fatal Fury, jeśli cokolwiek Wam to powie. Głównym bohaterem jest Terry Bogard, są synowie Kima Kaphwana, a także potomek Geese'a Howard - akcja Mark Of The Wolves dzieje się bowiem w 10 lat po poprzedniej grze z serii. Te nazwiska mogą wydawać się Wam znajome, jeśli graliście w którąkolwiek część Capcom vs SNK. Jest sporo nowych postaci, z których każdy zainteresowany wybierze odpowiednią dla siebie. Wielki zapaśnik, karatecy, adepci koreańskiej sztuki machania nogami i naturalnie panienki. W sumie znajdziemy tu 14 grywalnych zawodników, w tym 2 bossów.
Sterowanie jest bardzo proste i nie sprawi problemów zarówno nowicjuszom, jak i zawodowcom. Cztery przyciski odpowiadające za piąchy i kopy, mocne i słabe - to wszystko, co trzeba opanować. Wykonanie ciosu specjalnego zależy głównie od umiejętności kręcenia kółek na padzie, co nie stanowi większego problemu. Naturalnie są combosy, supery i wszystkie rzeczy, bez których dwuwymiarowa bijatyka nie mogłaby się obejść.
Jeśli mając do dyspozycji jedynie 16-bitowe Neo-Geo autorzy potrafili wycisnąć tak ładną animację postaci, to aż żal ściska odpowiednie miejsce na samą myśl o tym, jak Capcom marnuje moc 128-bitów Naomi 2. Płynne przejścia między kolejnymi ciosami i pozycjami przynoszą na myśl Street Figter III, a to spore osiągnięcie. Grafika jest bardzo kolorowa, atrakcyjna, narysowana przez prawdziwych fachowców, znających się na rzeczy. Podobnie jak znakomita ścieżka dźwiękowa - mamy tu mieszankę wszystkich gatunków, od jazzu i rocka, aż do funku i niemal transu. Postacie wykrzykują swoje kwestie z dużym przejęciem, ciosy są mocne, a specjale efektowne. Bardzo fajnie się na to wszystko patrzy, a jeszcze lepiej uczestniczy. Gra oferuje standardowe tryby Arcade oraz Versus i nic więcej; standardowa konwersja z automatu.
Oto Mark Of The Wolves - jedna z ostatnich gier na Dreamcasta, oczywiście dwuwymiarowa bijatyka. Fani gatunku nie przejdą obok niej obojętnie, o nie. Reszta posiadaczy DC żądnych nowości także może się zainteresować; lepiej już nie będzie.

Gulash

Coraz ciężej z nowymi grami na Dreamcasta. Czy recenzowane w tym numerze Fatal Fury i Conflict Zone to już ostatnie pozycje wydane po angielsku na konsolę Segi?

Dreamcast

Jedna z ostatnich gier na DC, ale „tylko" kolejna bijatyka 2D.

- *Wydawca:* Agetec
- *Producent:* SNK
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Visual Memory Unit, Vibration Unit

7.3

Otoczenie jest po prostu rewelacyjne - szczególnie, gdy podziwiamy je lecąc na dużej wysokości. Prawym analogiem rozglądamy się na wszystkie strony...

Ace Combat 04: Distant Thunder

Warto było czekać tak długo! Ace Combat 04 to najlepsza, najciekawsza i oczywiście najładniejsza część serii. To są jednak banały...

Ace Combat 04 nie daje się opisać prostymi słowami - w to trzeba (trzeba!!!) zagrać, aby uwierzyć. Nie wiem, jak programistom z Namco udało się tak rewelacyjnie przedstawić walkę w powietrzu, ale wiem, że należy bić im pokłony - AC04 to majstersztyk graficzny! Ale nie tylko graficzny. To jest niemal idealne połączenie PeCetowych symulatorów z podbijającą adrenalinę akcją, za którą tak bardzo kochamy konsole. To, co trzeba było wywalić ze skomplikowanych symulatorów - zostało bezlitośnie wycięte. Szczęśliwi posiadacze konsol! Dostaliśmy ekstrakt tego, co w walce powietrznej jest najlepsze. Powoli popadam w ekstazę... Ace Combat 04... Cudo!

Można oczywiście się zżymać, że nie ma tego, czy tamtego, że gra jest niemal automatyczna, że jeżeli nie czujemy stanowczej potrzeby, to nie musimy wykonywać (w rzeczywistości najtrudniejszego) manewru lądowania czy startu. Że nie trzeba obsługiwać kilkudziesięciu przycisków i zajmować się analizą wielu systemów pokładowych. A po co to komu! Przecież i tak każdy, kto sięga po grę, w której steruje potężną maszyną bojową, myśli tylko o jednym - zestrzelić jak najwięcej przeciwników! I o to chodzi! Ace Combat 04 rzuca nas od razu do walki i stawia zazwyczaj proste zadania - rozwal główne cele oraz wszystko to, co się nawinie (a jest tego mnóstwo). Sama esencja.

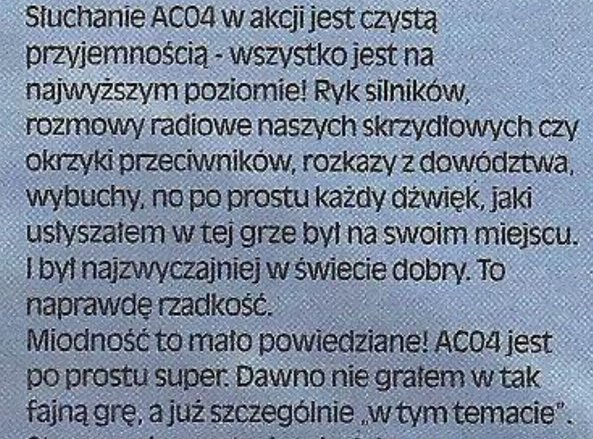
Nowa gra z serii Ace Combat nie mogła obejść się bez fabuły. Wraz z postępami w grze poznajemy historię opowiadaną przez pewnego mężczyznę - od czasów, gdy był małym dzieckiem i zobaczył, jak wygląda wojna (zestrzelony samolot spadł na jego dom i tylko on przeżył), aż do współczesności. Dla wyjaśnienia dodam, że ten mężczyzna nie jest pilotem, w którego się wcielamy - on pozostaje anonimowy. To chyba dobrze, bo nie musimy się z nikim identyfikować - po prostu jesteśmy tym pilotem. Nie będę zdradzał reszty fabuły, bo jest ona na tyle interesująca, że warto samemu ją poznać.

Bohaterami AC04 są oczywiście samoloty i jest ich na tyle dużo, że nikt nie powinien narzekać. Na początku mamy tylko jedną maszynę - niemal przedpotopowego (pamięta czasy wojny w Wietnamie) F-4, a od razu możemy kupić innego dziadka - F5. Ale z czasem i w miarę, jak zarobimy więcej pieniędzy (więcej zniszczonych przeciwników = więcej kasy), będziemy kupować coraz lepsze (na przykład F-16) i lepsze (na przykład F-18) samoloty, aż do najnowszych F-22 i Su-37 czy F-15 Advance. Zabawy nie zabraknie nikomu, zapewniam! Misje są tak zbalansowane, że każdy znajdzie tu coś dla siebie. Niezależnie od tego, czy lubi walkę kołową z myśliwcami przeciwnika, czy woli siać zniszczenie na ziemi.

W AC04 zmienił się sposób przedstawiania fabuły - zrezygnowano z filmowych przerywników i interakcji z otoczeniem (w stylu Wing Commander'a) znanej z AC3 Electrosphere na PSOne. Teraz jest to klimatyczna, dobrze opowiedziana historia (aktor podkładający głos odwalił kawał świetnej roboty) przedstawiona za pomocą pięknych, ręcznie rysowanych grafik. Radykalna to zmiana ale naszym zdaniem na lepsze.

Pomimo tego, że misji jest tylko dwadzieścia, grania jest sporo. Zadania szybko stają się bardzo, ale to bardzo trudne. Co tylko wzbudza jeszcze większą chęć do grania.

W pierwszym momencie ciężko jest uwierzyć, że gramy, a nie oglądamy film dokumentalny o współczesnych samolotach bojowych. Samoloty są po prostu rewelacyjnie wymodelowane, pokryte świetnymi teksturami i wyglądają tak, że aż dech zapiera - coś pięknego! Zresztą całe otoczenie wygląda nie gorzej, a już szczególnie z dużej wysokości. Naprawdę czasami zapominałem o celu misji i przez dłuższy czas podziwiałem widoki! Sceptycy przyczepią się, że tekstury, które z dużej wysokości są takie piękne, na zbliżeniu trochę się „rozłażą". Fakt - wyłazi to, że są niskiej rozdzielczości i tylko odpowiednio je rozmyto, ale nie zmienia to faktu, że AC04 prawie zawsze wygląda przepięknie! Inni narzekają, że obiekty na ziemi nie są super-szczegółowe, a eksplozje trochę biednie wyglądają... No cóż, muszę przyznać im rację - mogły by być lepiej i dokładniej wykonane, ale z drugiej strony nie można mieć wszystkiego.



Symulatory na „blaszaka" nie wyglądają wcale lepiej i cierpią dokładnie na te same problemy, a wcale nie są fajniejsze.

Mówię Wam, AC04 warte jest zobaczenia! Choćby tylko dla niesamowitych powtórek z misji, fajnie jest popatrzeć, jaką to pożogę się zasiało, bardzo fajnie!

Słuchanie AC04 w akcji jest czystą przyjemnością - wszystko jest na najwyższym poziomie! Ryk silników, rozmowy radiowe naszych skrzydłowych czy okrzyki przeciwników, rozkazy z dowództwa, wybuchy, no po prostu każdy dźwięk, jaki usłyszałem w tej grze był na swoim miejscu. I był najzwyczajniej w świecie dobry. To naprawdę rzadkość.

Miodność to mało powiedziane! AC04 jest po prostu super. Dawno nie grałem w tak fajną grę, a już szczególnie „w tym temacie". Sterowanie proste, intuicyjnie - na trójwymiarowych wykresach, które pokazują się po misji można obejrzeć te niesamowite manewry, które wykonywaliśmy z dziecinną łatwością i niemal bezwiednie. Do tego dochodzą tysiące eksplozji, mnóstwo przeciwników, najlepsze samoloty bojowe świata, trudne misje, superancki wygląd i świetnie opowiedziana historia. No i jeszcze możliwość zawalczenia z kumplem i pokazania mu, kto jest asem przestworzy. Czy można czegoś więcej chcieć? Można! To oczywiste... Chcemy więcej takich gier! Myśliwska - szturmowa - bombowa.

Marcellus

PlayStation 2

Rewelacyjna grafika i klimat - to Namco, jakie kochamy!

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Namco
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

9.3

Hoshigami- Ruinning Blue Earth

O Hoshigami pisaliśmy już miesiąc temu i pewnie wszyscy fani gatunku gier strategicznych i RPG czekali na recenzję. Na szczęście Hoshigami nie zawiodło oczekiwań, a wręcz przeciwnie - nawet mile zaskoczyło.

Ciekawe, czy pojawi się kiedyś japońska strategia turowa, której bohaterowie nie będą przedstawieni w konwencji „super-deformed"? W Hoshigami właśnie tacy są.

Piszę tak dlatego, że HrtBE wydaje się być przemyślany i dopracowany od początku do końca. Od razu pozytywne wrażenie zrobił na mnie scenariusz. Na jednym kontynencie zwanym Ixią, koegzystowały sobie spokojnie trzy królestwa: Valaimian, Nightweld i Gerauld. Jednakże ci pierwsi pewnego dnia postanowili, że przywłaszczą sobie całą powierzchnię ogromnej wyspy. Po długoletniej wojnie, kiedy dwaj sąsiedzi Valaimian stracili część swoich dawnych terytoriów i zostali zepchnięci do defensywy, okazało się, że tajemnicą wojska zwycięzcy były elementarne duchy zaklęte w monetach. Ich wyzwalanie dawało posiadaczom olbrzymie siły, które mogli kontrolować.

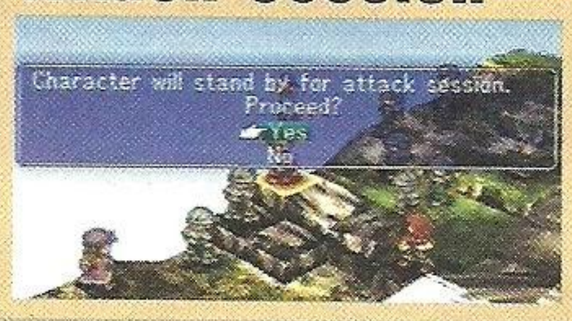
W tym momencie do akcji wkraczasz ty: najemnik, którego nie interesują rozgrywki królów. Jak to jednak w erpegach bywa, stan ten szybko ulega zmianie i wplątujesz się mimo woli w wielką wojnę. Twoje zaangażowanie wzrasta szczególnie, gdy z rodzinnej wioski zostaje porwana pewna panna. Historyjka niby zwyczajna, jednak jest to tylko urywek legend (i kawałek teraźniejszości) o kontynencie Ixia.

Pochodzenie duchów i inne ciekawe rzeczy opisane są w Turtorialu, który wprowadza do gry. Wszystko to tworzy intrygujący klimat. Przemierzasz cały kontynent spotykając ludzi, zwiedzając ruiny, czy też miasta, (gdzie możesz zaopatrzyć się w potrzebne Ci przedmioty, bądź zatrudnić najemników). Jesteś na początku tylko trybem w wojennej maszynie, jednak potem okaże się, że przypadło Ci (a czego się spodziewaliście) brzemię wybrańca. Na szczęście fabuła trzyma poziom do końca i od tej strony gra zasługuje tylko na pochwałę.

Sama rozgrywka jest, trzeba przyznać, równie wciągająca. Nasza drużyna licząca maksymalnie siedem osób będzie musiała zmierzyć się z wielokrotnie liczniejszymi oddziałami w wielu bitwach. I to jakich bitwach. Nie wystarczy tylko iść przed siebie i „rypać". Ba, nie można wypracować sobie jakiejś działającej w stu procentach taktyki. Dość powiedzieć, że nie uświadczymy w grze dwóch podobnych walk. Każda z potyczek toczy się z inną grupą nieprzyjaciół nie tylko pod względem liczby adwersarzy, ale też i ich rodzajów. Cele przed nami postawione także są różne: zabić wrogiego dowódcę, ochraniać kogoś, czy też po prostu wszystkich wytłuc. Do tego dochodzą różnorakie tereny. Walka toczy się przy wodospadzie, inna na moście, czy też krętych ulicach miasta. Gra wymaga po prostu myślenia i to jak najbardziej strategicznego. Aby osiągnąć cel, oddano nam do dyspozycji rozliczne środki. Oprócz walki wręcz, możemy posługiwać się magią sześciu bogów. Magia stanowi jednak tylko podporę bitew. Każda z postaci dodatkowo może wykorzystywać trzy umiejętności (w sumie jest ich szesnaście dla każdego bóstwa), które nabywa podczas podróży. Ciekawą opcją jest także sesja, która polega na odbijaniu (i tym samym zabiciu) przeciwnika przez postacie bez straty tury. Bogactwo i sposób prowadzenia walki w Hoshigami podobają mi się o wiele bardziej, niż na przykład te z Sayiuki.

Jak nietrudno się domyśleć, oto i główny protagonista. Podpalacz wiosek, gwałciciel i rabuś, Sir Rogatyhelmlczerwonyplaszcz Blackthorn! „You will be punished young lady!"

Attack Session



Ciekawą sprawą jest tak zwane „Attack Session". Po zakończeniu każdej tury - jeśli chcemy, możemy rozdysponować część punktów akcji przypadających nam w kolejnej turze na wspomniane AS - ustalając także oponenta. Jeśli drugi z naszych bohaterów zaatakuje popchnie przeciwnika, nasz koleżka zaatakuje go i odbije dalej. Ustawiając kilka postaci możemy odpalić niezłego combosa!

Od strony technicznej wygląda to naprawdę ślicznie. Trójwymiarowe otoczenie jest zadziwiająco ładnie zrobione. Napisałem wcześniej, że nie ma dwóch jednakowych plansz i to jest prawda - również pod względem rozwiązań graficznych. Każdy z terenów jest świetnie opracowany. Mosty, drzewa, budynki, ruiny i górki wyglądają tak, jak powinny. Również postacie wykonane są z dużym pietyzmem, polotem i przewyższają te z Sayiuki. Pod adresem animacji również nie można mieć zastrzeżeń. Szczególnie, jeśli zobaczy się co potężniejsze czary. Ekran błyska i skrzy się nie zwalniając ani na chwile. Dźwięk nie odstaje od reszty. Muzyczki przygrywające podczas poszczególnych sekcji rozgrywki są miłe dla ucha i budują klimat gry. Również dźwięki i różnorakie odgłosy są na odpowiednim poziomie (niestety - nie ma lektorów, a szkoda). Wszystko to tworzy harmonijną całość, składającą się na bardzo dobrą grę - szczególnie w tych ciężkich dla PlayStation czasach. Gra jest po prostu „ciach" jak mówi mój kumpel Vielebny i polecam ją każdemu fanowi strategicznych epregów. Z braku takich pozycji nawet posiadacze PS2 mogą pobawić się z Hoshigami bez skrzywienia.

Flik

PlayStation

Bardzo trudny, ale ciekawy taktyczny erpeg na PSOne.

- *Wydawca:* Atlus
- *Producent:* Atlus
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

7.8

Recepta na grę jest prosta: bierzemy bonusowy tryb fpp z RE: Code Veronica i robimy z niego osobną grę. Niestety, nie wyszło. Ups.

Resident Evil Survivor 2

Wprowadzono kiedyś do sklepów płytki z wabikiem na karaluchy. Wcześniej były tylko spraye. I mimo, że te płytki były wygodniejsze i lepsze, nikt ich nie chciał kupować. Zastanawiano się czemu?...

Po badaniach wyszło na jaw, że kobiety opisują karaluchy mianem: „facet", „skoczy po kumpli", „kolega" - karaluchy były ewidentnie mężczyznami. A używanie sprayu pozwalało kobietom patrzeć, jak karaluchy zwijają się z bólu. W ten sposób wyszło na jaw, że kobiety które lubiły dominować nad mężczyznami wolały używać sprayu, niż płytki.

A co my tu mamy? Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica, to gra, której akcja toczy się w zombiakowym klimacie jednej z poprzednich części: Resident Evil Code: Veronica X.

W grze siadamy „za sterami" jednej z dwu postaci: Claire Redfield lub Steve'a Burnside'a, do czego posłużyć nam może G-Con 2 - czyli najnowszy pistolet z Namco, albo zwykły dual shock 2, jaki mamy przy każdej konsoli. Do tematu karaluchów wrócimy jeszcze kiedyś. A co tutaj?

Do wyboru także dwa tryby rozgrywki: Dungeon i Arcade. W trybie Arcade musisz po prostu uciec z zakażonej Rockfort Island. Cała gra podzielona jest na etapy - kilka pomieszczeń, dwa magazyny i podwórko, itp. Ty zaś sterujesz postacią, obserwując pole walki z pierwszej osoby i strzelasz do wszystkiego, niczym w House of the Dead. Pisząc „wszystkiego" mam na myśli: zombiaki, pająki, roboty z częściami bionicznymi, itp. Byle bardziej obrzydliwe. Bajer polega tu też na tym, że zawsze będzie się miało kumpla. Jeśli wybierzesz Claire - obok łazić będzie Steve. I odwrotnie. Spójrzcie na obrazki - widać, jak partner zawsze gdzieś tam się przewija.

W opcji Dungeon liczy się czas i liczba przeciwników. Po pierwsze - na końcu poziomu pojawi się boss, po drugie przeciwników będą tony! A po trzecie - czas ucieka i zjada punkty za wzorowe

wykonanie misji. Żeby w ogóle skończyć poziom, trzeba przedostać się przez kilka pomieszczeń, znaleźć klucz albo zabić bossa i wyjść odpowiednimi drzwiami. W ten sposób rozpościera się pejzaż Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica.

No dobra. Jeśli byliście dzisiaj grzeczni, to opowiem Wam teraz ładnie jak się gra w tę bosssską superprodukcję. Otóż odpalacie grę. Na ekranie jakieś bryły - niczym klocki w Kingsajzie. Między nimi panoszą się zombiaki. Kilka idzie w Waszą stronę. Surowość grafiki tego produktu każe przecierać oczy po trzykroć. Ściany są po prostu płaskie, z lekkim tylko rzuconym na to cieniem. Nie do wiary. To po prostu wygląda jak robota studenta informatyki (za przeproszeniem), który dopiero siada do... nie wiem - to nie Light Wave nawet. Photoshop? Kolorystyka - potworna. Wszystko jest szare. Nie, nie o to chodzi - zombiaki są szare. Jasne. Ale tu jedzie nudą i nieumiejętnością doboru kolorów! Tu po prostu śmierdzi brakiem pomysłu! Wszystko jest tak proste i schematyczne, że staje mi przed oczami nieszczęsny REZ, który udowadniał, że pograć można nawet na gołych kształtach. Ale tu? Figulec!

Żadnej przyjemności z grania i prowadzenia postaci. Ta gra jest jak bierki - schematyczność nie pozwala się absolutnie z postacią utożsamić. Ale to jeszcze nic. Tempo obracania się, tempo strzałów, tempo wszystkiego... Nie ma czegoś takiego. Wszyscy obracają się tak, jakby ktoś wsadził ich po szyję w słoik miodu, do którego sprytny pszczelarz kiedyś dosypał cukru i teraz wszystko osadza się na dnie. Jak się ostrzeliwywać w grupie zombiaków, skoro - nie, już nie wytrzymam - postać rusza się lekko tylko szybciej, niż moja stara pralka! A może nie warto tak się nosić, może trzeba spojrzeć z daleka.

No... Już patrzę. Z daleka Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica, wygląda, jakby ktoś wziął dobry tytuł i go po prostu obsikał. Wstrząs.

Kto ma w to grać? Nie mam pojęcia. Maniacy RE? Może niech zagrają. Ale u dalekiego kolegi. Może... Nie - trzymajcie się z daleka od tej gry, bo nikłe są szanse, że w ogóle Was wciągnie. Do House of the Dead 2, to w ogóle się nie umywa, do czegokolwiek, co przedstawia jakąkolwiek jakość graficzną także. Ten tytuł jest po prostu średni tak strasznie, że można go używać jako miarki średniości. Żadnej litości dla patałachów. Nie brać jeńców.

Grabarz

p.s. Podziękowania dla twórców Worda, za świetną zabawę z autokorektą. Cały czas poprawia mi się tytuł gry na „Rewident Emil". Heheh... - to lepsze od oryginału.

Przyjaciel Zombiak

Taki Zombiak, to też jest fajny patent. Ciężko dokumentować naukowo ich przypadki, ale wiadomo, że za pomocą niektórych substancji można tak spowolnić przemianę materii u człowieka, że będzie udawał martwego. Tyle, że mózg jest bardzo wrażliwy na zmiany w odstawienie tlenu. I zaraz zaczyna szaleć. Stąd idea, że powstający zombiak zawsze będzie lekko stuknięty. Ale - powiedzcie sami - nie byłoby to w żaden sposób obrzydliwe, gdyby nie stuknięcie na maksa. Co to może być? Zjadanie noworodków? Pokażecie to w TV o normalnej porze? To jak ma taki zombiak odnieść sukces komercyjny. Więc co? Psychopata, z którym nie zagadasz, bo musi Cię zjeść? Uhmm...

Zagadka lightguna

Ponieważ Artur C. Clarke powiedział, że nowoczesna technika jest jak magia i ponieważ w grze możemy używać pistoletów, mamy dobrą okazję, by przypomnieć jak działają pistolety w konsolach. Proponuję zawsze doskonałą drogę dedukcji. Telewizor nie wyśle żadnego sygnału do pistoletu, poza światłem o określonej barwie. Pistolet nie ma sensorów położenia w przestrzeni. Ma tylko soczewkę z fotokomórką. Jakieś pomysły? Czyżby pistolet odbierał sygnał o barwie punktu na jaki jest wycelowany w telewizorze i jeśli ta barwa odpowiada kolorowi np. pleśniejącego budyniu, to celujemy akurat w mózg zombiaka? Uhmm...

Myślicie, że spotkanie z wielkim pająkiem jest ciekawym i emocjonującym momentem w grze? Nam też tak się wydawało. Ale nagle przestał działać eter.

PlayStation 2

Straszne oszustwo. Trzymajcie się od tej gry z daleka.

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

4.1

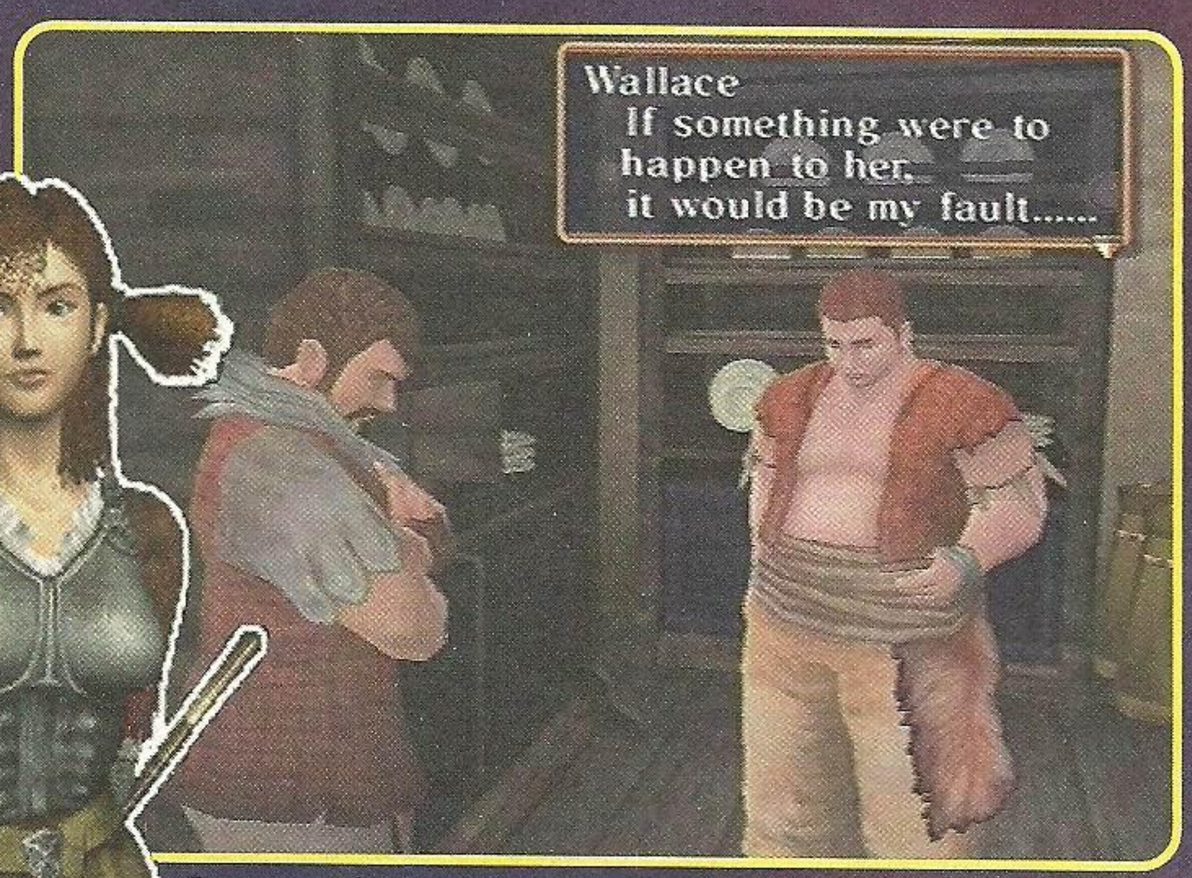
Eksploracja jest nieodłącznym elementem każdego szanującego się erpega. W Tsugunai także jej nie brakuje - będą lochy, ruiny, miasta... Wszystko, czego dusza zapragnie.

Tsugunai: Atonement

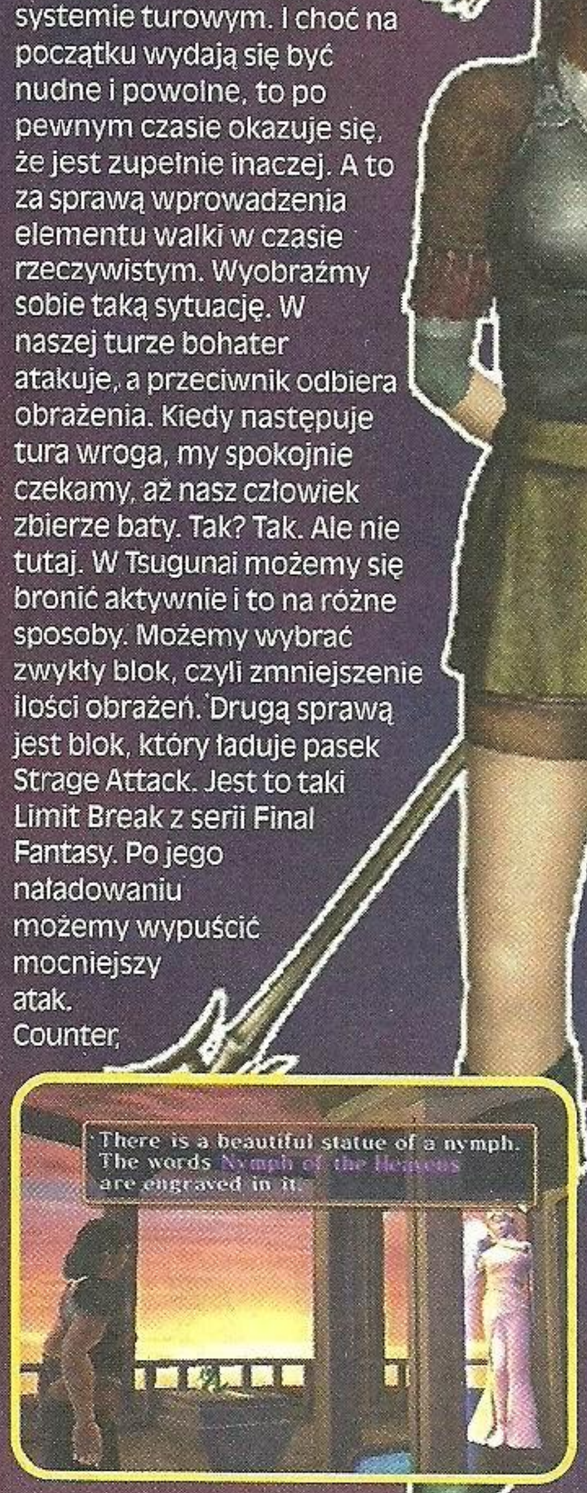
Oprócz superprodukcji pokroju Final Fantasy są także i erpegi, o których nie mówi się głośno. Po cichutku gry RPG zaczynają pojawiać się na PlayStation 2 w takiej ilości, jak kiedyś na PSX. Czy PS2 to dobry wybór dla fana erpegów? Wszystko na to wskazuje...

Gra zaczyna się dość nieprzeciętnie. Nasz bohater (możemy go nazwać jak chcemy) doświadczył niezwykłej rzeczy. Jego dusza odłączyła się od ciała, które teraz leży sobie spokojnie w klasztorze. Nasz człowiek rozpoczyna opowieść, o tym jak doszło do tego niecodziennego zdarzenia.
Razem z towarzyszami wysłano go w poszukiwaniu tajemniczego kamienia. Po krótkim wprowadzeniu, w którym bierzemy czynny udział, stary mnich (jedyna osoba, która widzi naszego bohatera w jego duchowej postaci) radzi, abyśmy udali się do pewnego gnoma. Okazuje się, że jedyną metodą na powrót do dawnego stanu jest pomoc potrzebującym. A jak możemy tego dokonać, pytacie? Najprościej jak się da - przez przejęcie ciała nieszczęśliwca. Jak się już pewnie domyślacie, nasza postać będzie wędrowała od jednego człowieka do drugiego wykonując odpowiednie zadania, mające na celu przywrócenie im radości. I tak jest w rzeczywistości.
Esencją każdego erpega są walki. Tak też jest i tutaj. Potyczki rozgrywane są w systemie turowym. I choć na początku wydają się być nudne i powolne, to po pewnym czasie okazuje się, że jest zupełnie inaczej. A to za sprawą wprowadzenia elementu walki w czasie rzeczywistym. Wyobraźmy sobie taką sytuację. W naszej turze bohater atakuje, a przeciwnik odbiera obrażenia. Kiedy następuje tura wroga, my spokojnie czekamy, aż nasz człowiek zbierze baty. Tak? Tak. Ale nie tutaj. W Tsugunai możemy się bronić aktywnie i to na różne sposoby. Możemy wybrać zwykły blok, czyli zmniejszenie ilości obrażeń. Drugą sprawą jest blok, który ładuje pasek Strage Attack. Jest to taki Limit Break z serii Final Fantasy. Po jego naładowaniu możemy wypuścić mocniejszy atak.
Counter, to zablokowanie i zadanie ciosu podczas tury przeciwnika! Ostatni sposób obrony to uchylenie się przed atakiem, który powoduje, że spada nam pasek Strage Attack.
Wszystkie te manewry wykonujemy wciskając przyciski geometryczne. Oczywiście, aby blok zadziałał, trzeba go wystawić w odpowiednim momencie, najlepiej tuż przed atakiem oponenta. Jeśli zrobimy to zbyt wcześnie lub zbyt późno, to oberwiemy tyle samo, jakbyśmy w ogóle niczego nie robili. Czyli potrzebne jest wyczucie czasu. Jakby tego było mało, autorzy postarali się, by różne potwory atakowały w inny sposób. Większość posiada nawet różne ataki, wyprowadzane z inną prędkością. Na przykład takie lamparto-potwory atakują z pewnym opóźnieniem łapami lub bardzo szybko nogami.
Drugą ciekawostką jest magia. Aby jej używać, należy posiąść amulet, na którym znajdują się rowki w odpowiednich kształtach. Teraz wystarczy zdobyć magiczne runy i umieścić je właśnie w tych rowkach, dzięki czemu odblokujemy zaklęcie. Jeśli uda nam się wypełnić wszystkie, to pojawi się możliwość przywołania potwora (lub nawet dwóch), który będzie walczył po stronie naszego herosa. Jest to bardzo ładnie zrealizowane i przypomina Summony z FF.
Samej walki można łatwo uniknąć, ponieważ nie jest ona tak losowa jak w Final Fantasy. Przeciwników po prostu widać podczas naszych wojaży i można ich omijać. Nie jest to na pewno jakaś nowinka, ale jak dla mnie to ogromny plus.
Grafika raczej nie olśniewa. Nie w obliczu zbliżającego się szybkimi krokami Final Fantasy X. Jeśli jednak nie patrzeć na nią przez pryzmat innych produkcji, to trzyma dość dobry poziom. W pewnych momentach przypomina Devil May Cry, ale bardziej pod względem klimatu, niż wykonania. Ale nie myślcie sobie źle. Nasz bohater, a przede wszystkim przeciwnicy wyglądają bardzo dobrze. PS2 w ciągu sekundy przerzuca ogromne ilości polygonów... Tylko te tekstury! W pewnych momentach wyglądają jak nie-chcecie-wiedzieć-co na ścianie. Eh, czy panowie w Sony musieli aż tak bardzo zachłysnąć się swoim nowym dzieckiem. Do wirtualnej rzeczywistości jeszcze daleko! A na razie, my gracze, potrzebujemy takich marnych substytutów jak tekstury!
Jednak trzeba definitywnie przyznać: w Tsuginai nie gra się dla grafiki.
Dźwięk? Zacznijmy od tego, że nie ma podłożonych głosów. Wszystkie dialogi musimy sobie sami czytać. Gra na PS2. Next-gen. A tu taka pustka. Trudno mi to przeboleć. Za to muzyka to zupełnie inna śpiewka. Jest świetna, doskonale zaaranżowana i dobrana. Szczególnie podczas walki. Kiedy po raz pierwszy ją usłyszałem, to z wrażenia, aż poderwałem się na nogi, a na moich ustach zakwitł uśmiech.
Na koniec chciałbym zaznaczyć, że Tsugunai nie jest grą dla wszystkich. Ci, którzy szukają jakiś specjalnych fajerwerków raczej się zawiodą. Tu trzeba być bardziej dojrzałym graczem. Wiedzieć, czego się chce. I właśnie takim pasjonatom polecam tę pozycję.

o.g



Rozmowy są istotne dla przebiegu gry - dowiadujemy się z nich o co tak naprawdę chodzi. Postacie są przyzwoicie wykonane, ale bez rewelki.



PlayStation 2

Klasyczny, japoński erpeg. Tylko dla fanów gatunku.

- *Wydawca:* Atlus
- *Producent:* Cattle Cal
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

7.7

Shadow Hearts

Pierwsze znane bliźnięta syjamskie miały tego pecha, iż jedno z nich zmarło wcześniej. Drugie - oczywiście - przeżyło to potwornie i nie pozwolito odcinać nieboszczyka. Ciekawe jaki miało powód?

Judgement Ring w całej okazałości. Jak się okazuje, w tym erpegu trzeba wciskać regularnie przyciski - niczym w Parappa The Rapper.

Miałem z początku wrażenie, że gra SHADOW HEARTS będzie czymś pokrewnym do VAGRANT STORY na babcię Playstation. Grafika niesamowita, pół-3D i mroczny klimat. Okazało się jednak, że przy zdrowiutkim jak marcheweczka braciszku, próbuje zawisnąć niewydarzony trupek. Historia jest taka. Pewien odważny awanturnik ściga z nieznanego powodu George'a Byrona, który porwał sobie jakąś dziewczyneczkę nieszczęsną. Pościg przenosi się do pociągu, gdzie wszyscy suną przez wagony. Byron ostrzeliwany przez wojsko nawet się nie chwieje - mały, latający wokół niego demon przechwytuje wszystkie kule. W końcu, po masakrze na armii japońskiej, ktoś zabija demona.

„Ktosiem" jest nasz bohater - awanturnik. Po chwili traci rękę, którą sobie później przykleja, wszyscy lecą na dach pociągu, walka, Byron zmienia się w demona, awanturnik też. Byron już ma zabić bohatera, ale oto dziewczyna zaczyna świecić jasnym światłem, wszyscy przenoszą się na stary cmentarz... Pierwszy kwadrans gry, to jakiś cyrk absolutny! Dzieje się, jak w kalejdoskopie. Dopiero po tych scenach pojawia się tytuł - SHADOW HEARTS i gramy sobie dalej. Niestety - od tego miejsca scenariusz spada i łamie sobie wszystko, co możliwe. Nasza przygoda zaczyna polegać na chodzeniu, wyszukiwaniu przedmiotów i używaniu ich w stylu Pokemona - ledwie kawałek przejdziesz, już coś Cię napada. O tym, co się dzieje ze scenariuszem można się przekonać już na pierwszym obozowisku na cmentarzu. Tam pojawia się ojciec Awanturnika, w lisiej masce. Mówi, że świat pełen jest dusz demonów, które zabija Awanturnik. A dalej już rozmowa ciągnie się jak brazylijski serial o włoskim makaronie i w końcu nasz bohater znowu ginie, przenosząc się do krainy snów. Nie liczyłbym na to, że SHADOW HEARTS będą drugim MGSem.

Ale może będą drugą PARAPPĄ! Heheh... Otóż cała mechnika w SH opiera się na tak zwanym Judgement Ringu. Co to takiego? Nagle na ekranie widzimy kamienny dysk, który ma trzy rodzaje pól (podzielony jest jak tort). Zwykłą, podświetloną i na jednej krawędzi każdej podświetlonej czerwony pasek. Kiedy Ring wprawiony jest w ruch, na jego powierzchni pojawia się wskazówka, która wykonuje pełen obieg wokół tarczy. Podświetlone pola są niesymetryczne, a my musimy pacnąć „X" na joypadzie dokładnie wtedy, kiedy wskazówka mija każde podświetlone pole. Judgement Ring pojawia się zawsze, kiedy trzeba rzucić czar, zaatakować... Zawsze. To podstawa mechaniki SHADOW HEARTS. Żywcem z PARAPPY (hihihi).

Drugim bajerem naszej postaci jest możliwość zmiany formy, tak zwana Fusion. Jeśli skradniemy duszę jakiemuś demonowi, możemy potem dawać się jej przeistoczyć i walczyć czarami, które przed chwilą jeszcze łoiły nam gnaty. Każda bowiem forma ma swoje czary. Niestety - już po pierwszym przeistoczeniu widać, że kolejne znajdowane dusze dają podobnie silne czary, które inaczej tylko wyglądają. I nie jest to wcale tak rewelacyjne, jakby się wydawało.

Oczywiście przez cały czas chodzimy po terenie, który w większości jest dwuwymiarowy. Pacnięta na ekran bitmapa, a na niej trójwymiarowi bohaterowie. Tak więc mamy wrażenie, że postacie chodzą po wielkiej tapecie z rysunkiem jakiegoś świata.

Powiedzmy sobie jednak uczciwie, że zarówno filmy, jak i grafika w ogóle wyszły autorom rewelacyjnie. Nie lubię tak nierównych gier. Momentami okazuje się, że mimo nudnego scenariusza, zatrzymujemy się na chwil parę, by docenić kunszt wykonania wagonu, jaskini, mgły, czy czaru. To prawda - czasem kod gry zajedzie taką prostotą, że nóż się w kieszeni otwiera. Widać to od razu na tle eleganckich esów-floresów. Ale w większości przypadków przeciwnicy i tła wykonani są po prostu solidnie. To samo mogę powiedzieć o postaciach. Gra jest erpegiem i można swoją drużynę z czasem czynić coraz potężniejszą.

Tak to więc jakoś dziwnie wyszło, że z jednej strony SHADOW HEARTS jest produkcją dość nudną, ale z drugiej okazuje się, że ciężko od niej odejść. Przyznam, że miałem z nią kilka chwil zachwytów, nieco rozczarowania, ale kiedy chciałem wstać od konsoli, coś mnie powstrzymało. Mam nadzieję, że wiecie o czym mówię.

Wierzę, że są gracze, którym taki pół fantastyczny świat przemawia do wyobraźni. Może jednym z nich jesteś właśnie TY, czytelniku?

A Judgement Ring naprawdę podnosi napięcie.

Grabarz

Podczas gry pojawia się specjalna opcja do przeglądania potworów, w które możemy sie przemienić. Niektóre wyglądaja bardzo okazale...

Tak wygląda wspomniane w tekście Fusion, czyli dynamiczna przemiana w potwora. Niestety - ten element nie wyszedł tak dobrze, jak Judgement Ring.

PlayStation 2

Ciekawe rozwiązania przepadły w bezpłciowym klimacie.

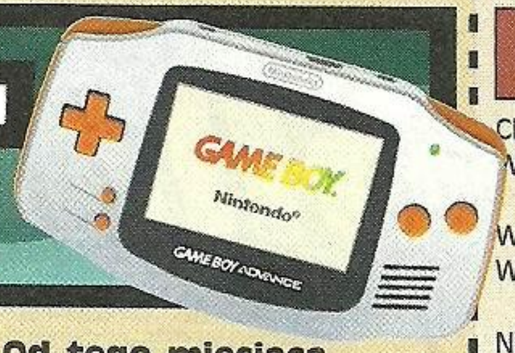
- *Wydawca:* Aruze
- *Producent:* Sanctoh
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card 8MB

6.1

POCKET



Kolejna kolacja z rubryką Pocket jest Wasza! I to jaka kolacja! Od tego miesiąca ruszamy z regularnym wydawaniem GameBoy Magazynu! Ach! Cóż to za raj! Jak się czujecie mając w kioskach najlepszy magazyn o kieszonsolkach na świecie?

pocketto@wp.pl

news - news - news - news - news - news - news

Hasbro podpisało umowę na dystrybucję kart do Pokemona TCG (czyli karcianego), z paskiem magnetycznym, które wykorzystają czytnik do GBA. Wreszcie! A skoro już jesteśmy przy Pokemonie - wciąż nie wiadomo co z Pokemonem Advance. Premiera tuż, tuż. Główne Pokemony w nim to Latius i Latios - zajmą miejsce Pikachu. Gra będzie się toczyć w Wodnym Mieście (chyba), pokemonów będzie ponad 350. Gra ukaże się w Japonii pod koniec tego roku.

Aaa!!! Będzie gra o Dragon Ball Z na GameBoya Advance!!! Już piszemy wszystko! Po pierwsze: tytuł: The Legacy of Goku. Po drugie charakter: będzie to jakaś nawalanka. A po wtóre będzie też karcianka na GBA. Sprawdźcie obrazek z Legacy...

Majesco wykupiło prawa od Hudson do publikacji trzech gier o Bombermanie na GBA i Gamecube. Dwie gry na GBA będą kontynuacjami Bombermana MAX. Czy jednak gra zaprezentuje coś nowego?

Na GBA pojawi się także Gekido - choć może trudno w to uwierzyć. Jeśli coś ma zagrozić dominacji Final Fight One, to tylko Gekido. Niedawno mogliśmy się rozkoszować tym chodzonym mordobiciem w wersji na Playstation. A teraz proszę - wersja na GBA wygląda nawet lepiej! Co za czasy!

Na GBA wyjdzie także Sega Smash Pack, w której skład wejdą (uwaga!): Ecco the Dolphin, Sonic Spinball! oraz Golden Axe!!! Tak, tak. Ecco, to gra o delfinku - całkiem przyjemna. Sonic - to pinballek z Sonicem, jako piłką. Zaś Golden Axe, to klasyczna jak Homer mordobitka fantasy, która do dziś nie ma sobie równych. Po prostu doskonały zestaw.

Na GBA będzie też Street Fighter Alpha 3. Mało tego. Tytuł ten dostanie nowe postacie znane dotąd z gry Capcom vs. SNK 2 - Yun, Maki i Eagle. Obrazki zapowiadają

grę dobrą, ale ciężko antycypować hit, po ostatnich porażkach na arenie bijatyk 2D. Pocieszmy się więc z zapowiedzi, a reszta się okaże.

Wyszło na jaw, że Rewident Emil Garden, czyli Resident na GBC ukaże się w Europie. Mało tego. Okazało się, że będzie tam nowa postać (nowa w stosunku do innych wersji), o imieniu Lucia. Jak to wpłynie na rozrywkę? Zobaczymy.

Zone of the Enders: the Fist of Mars nie pozostawia wątpliwości, że będzie to jedna z piękniejszych gier na GBA. Przypomnijmy, że to produkcja pomysłu Hideo Kojimy (tego od MGSa), o walkach wielkich mechów. Jak mawiają w pewnych środowiskach - sprawdź to!

Władze w Hong Kongu szacują, że Harry Potter zostanie mianowany Królem Piratów. Na rynku znalazło się tyle pirackich wersji gier i filmów o małym czarodzieju, że głowa pęka. Pirackie wersje są już podobno bardzo trudne do odróżnienia od oryginalnych. Szacuje się, że na rynku w Hong Kongu 99% gier na GBC o Potterze to piraty. Reszta - oryginały.

Robotach: the Macross Saga utwierdzają graczy w przekonaniu, że GBA jest doskonałą platformą dla strzelanek. Giereczka będzie właśnie shooterem, w którym siądziemy za sterami myśliwca, będącego w stanie przetransformować się w robota. Klasyka Anime na małym ekranie. O postępach w pracach będziemy Was informować.

Ael, to kompletne zaskoczenie. Pierwsza myśl - następca dla Lady Sia. Niesamowite! Te obrazki są naprawdę piękne! Zresztą - fakt - grę robili kolesie od Lady Sia. Ael jest chłopcem pokładowym na statku pewnego pirata. Któregoś dnia statek tonie, a cały skarb idzie na dno. Ael ląduje na tajemniczej wyspie. Czy i tam jest skarb? Czy Ael się

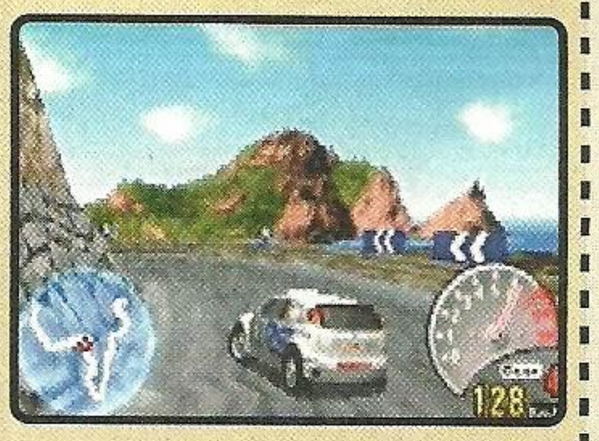
wydostanie?... Niezła to może być gra.

Wings Advance, czyli pierwsza gra będąca prostą symulacją z Wojny Światowej w kolejności pierwszej, zbiera już brawa, choć wciąż nie ma jej na rynku. Lata: 1914-1918. Setki misji w powietrzu (tak piszą autorzy). Możliwość gry pilotem niemieckim i brytyjskim. No i oczywiście możliwość połączenia konsolek i zabawy z kolegą i koleżanką w ostrą wymianę ognia.

The Scorpion King: Sword of Osiris jest grą zręcznościową na GameBoya Advance, która korzysta jako żywo ze świata Mumii (tego filmu, oczywiście). Ponieważ Rock (czyli Skała), wrestler grający Króla Skorpiona w „Mumia Powraca" podpisał już kontrakt na trzecią część Mumii, tylko patrzeć na wysyp gier. Oprócz gry na GBA będzie też produkt na Gamecube, tyle, że zupełnie inny. Akcja, walka, podnoszenie umarlaków...

GBA jest konsolką, która może komunikować się bezprzewodowo. Firma Bluetooth wyda takie urządzenie w drugiej połowie tego roku. Będzie można grać na GBA i wysyłać wiadomości podobne do smsów. Niestety - do tego celu posłużą telefony, które jakoś tam będzie się przerabiać do celów GBA. A może dotrze to i do nas?

A na koniec sprawdźcie V-Rally 3 na GameBoya Advance. Coraz więcej screenów i coraz większa ślinka. Jęzory, jak krawaty - ależ ta gra będzie wyglądać!



Giants: Citizen Kabuto

Cheat menu
Wklep „ALPUN" jako kod.

Wybór poziomu
Wklep „MBP4UJP" jako kod.

Nietykalność
Wklep „MOLITOR" jako kod.

Nieskończona mana
Wklep „BGDA" jako kod.

Nieskończona ilość amunicji
Wklep „FALLOUT" jako kod.

Niekończący się jet pack
Wklep „38HK" jako kod.

Widok od przodu.
Wklep „XTRASEE" jako kod.

Czerwony ekran
Wklep „ANGRY" jako kod.

Zielony ekran
Wklep „SNIPEME" jako kod.

Niebieski ekran
Wklep „UDDOIT2" jako kod.

Tęcza
Wklep „DOROTHY" jako kod.

Project Eden

Cheat mode
Podczas gry wciśnij X aby wyświetlić menu drużyny (Team Menu). Teraz przytrzymaj Select, lewą gałkę popchnij do góry i obróć trzy razy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, a następnie trzy razy w przeciwnym kierunku (nadal nie puszczając Select). (Twój bohater zacznie biegać w kółko). W Team Menu powinieneś zauważyć nową ikonkę w prawym dolnym rogu. Zaznacz ją i naciśnij X aby mieć dostęp do menu, w którym będziesz mógł wybrać wszystkie bronie, nieskończoną ilość życia, nieskończoną ilość energii do broni, przenieść się do poprzedniego poziomu i wybrać poziomy.

Devil May Cry

Bonus za ukończenie gry na Easy
Ukończ grę na Easy. Teraz zacznij nową grę, a będziesz mógł zachować wszystkie swoje przedmioty z poprzedniej rozgrywki (na przykład: Grenade Launcher czy miecze).

Co zrobić żeby grać na Easy
Ukończ pierwszą, drugą lub trzecią misję używając przynajmniej jednej kontynuacji. Na początku następnej misji będziesz mógł zmienić poziom trudności na Easy. Uwaga: Jeżeli zmienisz poziom trudności na Easy to już nie będziesz mógł wrócić do poziomu Normal.

Poziom Hard
Ukończ jeden raz grę aby odkryć poziom Hard.

Poziom Legendary Dark Night
Ukończ grę na poziomie Hard aby odkryć poziom Legendary Dark Night.

Poziom Dante Must Die
Ukończ grę na poziomie Legendary Dark Night aby odkryć poziom Dante Must Die.

Poziom Super Dante
Ukończ grę na poziomie Dante Must Die aby odkryć poziom Super Dante. Na tym poziomie możesz przemieniać się w demona i nieustannie używać magii.

All-star group photo
Ukończ grę i miej ranking „S" we wszystkich misjach aby odkryć All-star group photo.

Dropship

Wybór poziomu
W głównym menu wybierz Classified Files i wklep „KINGSLEY".

Nietykalność
W głównym menu wybierz Classified Files i wklep „TEAMBUDDIES".

Nieskończona ilość amunicji
W głównym menu wybierz Classified Files i wklep „BLASTRADIUS".

Bonus level 1
W głównym menu wybierz Classified Files i wklep „KREUZLER".

Bonus level 2
W głównym menu wybierz Classified Files i wklep „SHEARER".

Bonus level 3
W głównym menu wybierz Classified Files i wklep „UBERDOOPER".

Soldier of Fortune

Nietykalność
Podczas gry naciśnij Select, przytrzymaj R1 + L1 + R2 + L2 + Kwadrat i wciśnij Lewo. Powtórz kod aby wyłączyć Nietykalność.

Pełne magazynki
Podczas gry wciśnij Select, przytrzymaj R1 + Kwadrat i wciśnij Lewo.

Evil Twin

Nieskończona ilość żyć
Wklep: X, Kwadrat, Trójkąt, X, Kółko w menu „Cheat Codes".

Super strzały
Wklep: Kółko, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, X w menu „Cheat Codes".

Szybkie strzelanie
Wklep: Kwadrat, Trójkąt, X, Trójkąt, Kółko w menu „Cheat Codes".

Odbijanka
Wklep: Kółko, Kwadrat, Kółko, Trójkąt, X w menu „Cheat Codes".

Celownik
Wklep: Kółko, Kółko, X, Trójkąt, Kwadrat w menu „Cheat Codes".

Snajper
Wklep: Kwadrat, Kółko, X, Trójkąt, Kółko w menu „Cheat Codes".

Simpsons Road Rage

Czerwony Soapbox
W options menu, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Trójkąt (2), Kwadrat, Kółko. Jeżeli wklepiesz kombinację prawidłowo usłyszysz dźwięk.

Prowadź samochód Mr. Burns'a jako Smithers.
W options menu, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Trójkąt(2), Kwadrat(2). Jeżeli wklepiesz kombinację prawidłowo usłyszysz dźwięk.

Nuclear Bus
W options menu, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Trójkąt(2), Kwadrat, X. Jeżeli wklepiesz kombinację prawidłowo usłyszysz dźwięk.

Ukryta postać - Nowy Rok
W options menu, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Trójkąt(2), Kółko, Kwadrat. Jeżeli wklepiesz kombinację prawidłowo usłyszysz dźwięk. Możesz również ustawić datę w menu systemowym konsoli na 1 Stycznia aby odkryć NewYear's Krusty pod znakiem zapytania na ekranie wyboru postaci.

Ukryta postać - Halloween
W options menu, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Trójkąt(2), Kółko, X. Jeżeli wklepiesz kombinację prawidłowo usłyszysz dźwięk. Możesz również ustawić datę w menu systemowym konsoli na 31 Października aby odkryć Barta w stroju Frankensteina pod znakiem zapytania na ekranie wyboru postaci.

Ukryta postać - Thanksgiving
W options menu, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Trójkąt(2), Kółko(2). Jeżeli wklepiesz kombinację prawidłowo usłyszysz dźwięk. Możesz również ustawić datę w menu systemowym konsoli na trzeci czwartek Listopada aby odkryć Marge w stroju pielgrzyma pod znakiem zapytania na ekranie wyboru postaci.

Ukryta postać - Boże Narodzenie
W options menu, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Trójkąt(2), Kółko, Trójkąt. Jeżeli wklepiesz kombinację prawidłowo usłyszysz dźwięk. Możesz również ustawić datę w menu systemowym konsoli na 25 grudnia aby odkryć Apu w stroju Świętego Mikołaja pod znakiem zapytania na ekranie wyboru postaci.

Extra kasa
W options menu, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Kwadrat(4). Jeżeli wklepiesz kombinację prawidłowo usłyszysz dźwięk.

Dodatkowe ujęcia kamery
W options menu, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Trójkąt(4). Jeżeli wklepiesz kombinację prawidłowo usłyszysz dźwięk.

Noc
W options menu, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij X(4). Jeżeli wklepiesz kombinację prawidłowo usłyszysz dźwięk.

Płaskie postacie
W options menu, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Kółko(4). Jeżeli wklepiesz kombinację prawidłowo usłyszysz dźwięk. Wszyscy ludzie (oprócz Twojej postaci) będą płascy.

Pokaż linie kolizji
W options menu, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Trójkąt(2), X(2). Jeżeli wklepiesz kombinację prawidłowo usłyszysz dźwięk.

Ukryty samochód
Ukończ wszystkie dziesięć misji w Mission Mode aby odblokować nowy samochód - The Homer. Samochód jest dostępny w każdym trybie gry pod zdjęciem Homera.

Omijanie misji
Rozmyślnie zawal misję pięć razy z rzędu by mieć możliwość ominięcia tego zadania. Uwaga: Nie działa w finałowej misji.

Dodatkowe sekundy
Aby dostać dwie dodatkowe sekundy uderz w budkę telefoniczną ze zdjęciem Mr. Burns'a. W Road Rage dostaniesz dwie dodatkowe sekundy za rozjeżdżanie przystanków autobusowych Transit.

Łatwa kasa.
Zacznij w Evergreen Terrace. Jedź prosto przed siebie i zabierz pasażera z przystanku autobusowego. Będzie chciał aby podrzucić go do Kwik-E-Mart. Dowieź go na miejsce i zabierz pasażera sprzed Kwik-E-Mart. Będzie chciał aby odwieźć go do Smither's apartment. Odwieź go na miejsce i wjedź w alejkę na przeciwko. Na końcu alejki będzie czekał pasażer, który również chce aby podwieźć go do Smither's apartment. Odwieź go i wróć na koniec alejki. Kolejny pasażer będzie już czekał na podwiezienie do Smither's apartment. Możesz powtarzać ten manewr aby zdobyć dużo łatwej kaski.

Max Payne

Wybór poziomu
Graj normalnie w grę dopóki nie ukończysz poziomu Subway A1. Teraz wróć do głównego menu i wciśnij Góra, Dół, Lewo, Prawo, Góra, Lewo, Dół, Kółko.

Niezniszczalność
Zapauzuj grę i wciśnij L1(2), L2(2), R1(2), R2(2). Uwaga: Kod trzeba wklepać powtórnie po każdym autosejwie.

Cała broń i ful amunicji
Zapauzuj grę i wciśnij L1, L2, R1, R2, Trójkąt, Kółko, X, Kwadrat.

Niekończąca się amunicja
Zapauzuj grę i wciśnij L1, L2, R1, R2, Trójkąt, Kwadrat, X, Kółko.

8 pigułek Pain Killer
Zapauzuj grę i wciśnij L1, L2, R2, R1, Trójkąt, Kółko, X, Kwadrat.

Dodatkowe poziomy trudności
Ukończ grę na poziomie trudności „Fugitive" aby odkryć poziomy trudności: „Dead On Arrival" i „The New York Minute".

Rez

Lost Area
Ukończ Area 5 aby odkryć Lost Area. Możesz też odkryć Lost Area przez przekroczenie pięciu godzin gry.

Trancemission
Zdobądź pierwse miejsce w rankingu w Lost Area aby odblokować Trancemission.

Dodatkowe Areas w score attack
Różne Areas są odblokowywane w trybie score attack kiedy ukończymy je w normalnej grze.

Dodatkowe typy laserów
Sześć różnych typów laserów może zostać odkrytych poprzez ukończenie w dowolniej kolejności Areas w trybie score attack. Nowy laser pojawia się co pięć ukończeń. Ukończ wszystkie Areas 30 razy aby odkryć wszystkie lasery.

Bliski widok
Zdobądź pierwsze miejsce w dwóch Areas w trybie score attack.

Daleki widok
Zdobądź pierwsze miejsce w trzech Areas w trybie score attack.

Zmienny widok
Zdobądź pierwsze miejsce w czterech Areas w trybie score attack.

Widok FPP
Zdobądź pierwsze miejsce w pięciu Areas w trybie score attack.

Wygląd postaci - Zero Form oraz Second Form
Zdobądź 100% na którejkolwiek Area lub uzyskaj pięć godzin łącznego czasy gry.

Wygląd postaci - Third Form
Zdobądź 100% na dwóch dowolnych Areas lub uzyskaj sześć godzin łącznego czasu gry.

Wygląd postaci - Fourth Form
Zdobądź 100% na trzech dowolnych Areas lub uzyskaj siedem godzin łącznego czasu gry.

Wygląd postaci - Fifth Form
Zdobądź 100% na czterech dowolnych Areas lub uzyskaj osiem godzin łącznego czasu gry.

Wygląd postaci - Final Form
Zdobądź 100% na pięciu dowolnych Areas lub uzyskaj dziewięć godzin łącznego czasu gry.

Wygląd postaci - Morolien
Zdobądź 100% na wszystkich Areas lub uzyskaj dziesięć godzin łącznego czasu gry.

Tryb Boss Rush
Zdobądź 95% od Area 1 do Area 5.

Nieśmiertelność
Ukończ Direct Assault - Trance w Beyond Mode menu.

Over Drive Infinity
Zdobądź pierwsze miejsce w rankingu w trybie Boss Rush.

SSX Tricky

Pełne statystyki
Na ekranie tytułowym, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Trójkąt(2), Prawo, Trójkąt(2), Dół, X(2), Lewo, X(2), Góra. Teraz puść L1 + R1 i jeżeli wklepałeś kombinację prawidłowo to usłyszysz dźwięk. Wszyscy zawodnicy będą mieli pełne statystyki.

Graj jako Mix Master Mike
Na ekranie tytułowym, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij X(2), Prawo, X(2), Dół, X(2), Lewo, X(2), Góra. Jeżeli wklepałeś kombinację prawidłowo to usłyszysz dźwięk. Wybierz dowolną postać, a zamiast jej na trasie wystąpi Mix Master Mike.

Deska - Mallora
Na ekranie tytułowym, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij X(2), Prawo, Kółko(2), Dół, Trójkąt(2), Lewo, Kwadrat(2), Góra. Puść L1 + R1 i jeżeli wklepałeś kombinację prawidłowo to usłyszysz dźwięk. Wybierz Elise i rozpocznij grę.

Lepkie deski
Na ekranie tytułowym, przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Kwadrat(2), Prawo, Trójkąt(2), Dół, Kółko(2), Lewo, X(2), Góra. Puść L1 + R1 i jeżeli wklepałeś kombinację prawidłowo to usłyszysz dźwięk.

Trasa - Pipedream
Zdobądź medal na trasach Showoff.

Trasa - Untracked
Zdobądź medal na wszystkich trasach Race.

Uberboards
Odkryj wszystkie triki danej postaci aby zdobyć Uberboard, czyli najlepszą dechę tej postaci.

Dodatkowe stroje
Aby odkryć więcej strojów ukończ wszystkie rozdziały w Trick Book. Aby odkryć ostatni kostium (Chrome) ukończ World Circuit Mode jako Master.

Shaun Palmer's Pro Snowboard.

Cheat mode
W głównym menu, podświetl „Options". Teraz, przytrzymaj L2 + Lewo i wciśnij Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Trójkąt.

Wszystko cele i deski postaci zdobyte
W głównym menu, podświetl „Options". Teraz, przytrzymaj R2 + Prawo i wciśnij Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Trójkąt. Uwaga: Odkryjesz też dwie ukryte postacie.

Wszystkie wstawki FMV
W głównym menu, podświetl „Options". Teraz, przytrzymaj R1 + Lewo i wciśnij Trójkąt(2), Kółko, Trójkąt.

Pełne statystyki
W głównym menu, podświetl „Options". Teraz, przytrzymaj L1 + Prawo i wciśnij Trójkąt(2), Kółko, Trójkąt.

Hoshigami- Ruinning Blue Earth

Mini-poradnik dla wszystkich zainteresowanych tym taktycznym erpegiem na PSXa.

txt: FLIK

Walka

Można prowadzić ją na dwa sposoby: konwencjonalnie i za pomocą magii. Ten pierwszy jest zdecydowanie najłatwiejszy. Wystarczy wybrać opcje Attack. Jeśli przeciwnik znajdzie się w polu rażenia naszej broni i wybierzemy atak, na ekranie pojawi się poruszający się kursor. W zależności od tego, jak daleko zatrzymamy kreskę kursora, tak mocny będzie cios. Oczywiście najbardziej wskazane jest, by zastopować go na czerwonym pasku z napisem Critical, co spowoduje największe obrażenia. Można także wcisnąć wtedy trójkąt, aby wykonać strzał - czyli odepchnięcie przeciwnika (więcej o tym w Sesji). Dodatkowo można uzyskać premię, jeśli zaatakuje się z boku (ok. 20 %), z tyłu (ok. 35%) lub z większej wysokości, niż ta, na której znajduje się oponent (ok. 15% za każde piętro).

Uzbrojenie

Oto spis uzbrojenia. Każdy z rodzajów broni ma swoje własne cechy. To znaczy, że mogą: paraliżować (przekreślona stopa), zatruwać (zielona czaszka nad głową), oślepiać (czaszka z krzyżykami zamiast oczu), blokować atak (przekreślony miecz), czy też ogłupiać (trzy żółte kulki).

Miecz - moim zdaniem najlepszy wybór dla większości postaci. Jego zaletą jest duża celność oraz niezła siła, wadą zaś jednoheksowy zasięg rażenia.
Topór - podobny do miecza w zasięgu, jednak częściej się nim chybia, szczególnie stojąc na wprost przeciwnika. Ma ogromna siłę rażenia, jednak niska celność eliminuje go jako skuteczne narzędzie zagłady.
Włócznia - ma zasięg rażenia dwóch pól, co jest oczywistą zaletą. Jest jednak bardzo słaba i zadziwiająco niecelna. Stanowczo odradzam.
Kula na łańcuchu - Ma wszystkie wady i zalety włóczni, jest jednak bardziej celna od tej ostatniej. Jeśli koniecznie chcesz broń na średni dystans, możesz tego używać.
Nóż - Zdecydowanie najbardziej celny ze wszystkich wymienionych tu broni. Jest jednak zupełnie nieprzydatny, ze względu na małą siłę rażenia
Łuk - Broń o ogromnym zasięgu, jednak stanowczo zbyt słaba. Często także chybia - szczególnie, jeśli przeciwnik jest zbliżony do Ciebie poziomem.
Bumerang - broń o większej sile zniszczenia, jednak rzut nią zjada za dużo punktów RAP-u. W stosunku do łuku - celność bez zmian.

Walka magiczna jest trudniejsza. Postać, którą chcemy czarować, musi mieć monetę (Coin), najlepiej zgodną z bóstwem (przy okazji jednym z żywiołów). Do tego na monecie musi być wyryte zaklęcie. W zależności od tego, ile i jakie czary wryjemy, uzyskujemy lepsze wyniki. To znaczy wzrasta siła rażenia, zmniejsza się koszt punktów magii potrzebnych do rzucenia czaru.
Najważniejszymi parametrami przy posługiwaniu się magią są punkty CP (posiadane punkty magii) i CPC (koszt tychże punktów na jeden czar). Aby skutecznie korzystać z magii, najlepiej rzucać zaklęcia na oponentów o przeciwnych żywiołach (stosowny diagram jest w Tutorialu!). Wpływ na moc zaklęcia ma również rodzaj podłoża. Warto więc najpierw sprawdzić, czy czar nie będzie osłabiony.

RAP reguluje życie

Tak przynajmniej jest w Hoshigami. Zazwyczaj w strategicznych grach turowych były jakieś ograniczenia odnośnie wykonywanych czynności. RAP, albo Rapid Advance Point, dają nam pełną swobodę działania. Każda z czynność zżera określoną liczbę punktów RAP. Należy wiec jak najmądrzej nimi dysponować, aby na przykład w decydującej chwili nie zabrakło nam jednego uderzenia. Jeśli nie wykorzystamy do końca punktów RAP, warto zużyć je na obronę (Defend).

Sesja w toku

Sesja to dość specyficzny rodzaj zakończenia tury. Kiedy skończą nam się punkty RAP-u, możemy wybrać obronę (Defend), bądź też właśnie sesję (Session). Jeśli zaznaczymy tę ostatnią, nad głową postaci pojawi się charakterystyczny znaczek. Należy teraz inną postacią zaatakować oponenta stojącego naprzeciw bohatera w sesji i wybrać strzał (Shoot). Odepchnięty przeciwnik zostanie uderzony przez tego drugiego i odbity w kierunku, w którym była zwrócona osoba będąca w sesji. Oponent może zostać wepchnięty zarówno z boku, jak i z przodu. Wiedząc o tym, można przeprowadzić Combo, gdzie wróg będzie odbijany kolejno przez postacie. Siłą rzeczy maksymalnie wykonuje się sześć uderzeń (jeden wbija, reszta odbija).
Nie jest jednak tak różowo i wyczesanie takiego combosa wymaga nie lada sprytu. Po pierwsze, jeśli zostaniemy uderzeni w czasie sesji, to zostaje ona zniesiona. Po drugie - postać w czasie sesji jest bardzo wrażliwa na ataki wroga. W praktyce stosuje się zazwyczaj dwu - trzy uderzeniowe combosy. I jeszcze jeden warunek. Postać z bronią miotającą nie może być wbijającym.

Umiejętności

Oprócz czarów przynależnych każdemu z sześciu bogów, każda z postaci może uczyć się specjalnych możliwości. Aby zacząć szkolenie, trzeba użyć na postacie Codexu danego bóstwa. Za każdym podwyższeniem się poziomu DEV przybywa nowa umiejętność, której można się potem nauczyć za darmo, w świątyni. W sanktuarium można zamienić boga na innego. Jednocześnie dana postać może mieć aktywowane jedynie trzy możliwości, które w walce są używane automatycznie. W przypadku, gdy czar różni się tylko cyferką, oznacza to, że ma podobne działanie, ale jest mocniejszy. Oto umiejętności, w kolejności uczenia się:

Amu:
Amu's Aid - ochrona Amu
Counter 10% - 10 % szansy dla kontrataku
Phys Dmg+ 10 - 10% wzrostu atakiem magicznym
Confuse Guard - chroni przed pomieszaniem
Arms Master - powiększa długość paska Critical
Threaten 10% - 10% szansy na rzucenie strachu przy uderzeniu (lub zwiększa szansę samego uderzenia)
Sleep Guard - chroni od snu
Counter 20% - taka sama, jak jej słabsza wersja
Arm Break 10% - 10% szansy na rozwalenie zbroi lub samego uderzenia
Champion - szansa na trafienie; sama wartość trafienia wzrasta, gdy mamy mało HP
Threaten 25% - taka sama, jak jej słabsza wersja
Counter 30% - taka sama, jak słabsza wersja
Phys Dmg+ 20 - taka sama, jak słabsza wersja
Wpn Break 10% - 10% szansy na zniszczenie broni przeciwnikowi lub trafienie
Mail of Amu - zbroja Amu
Sword of Amu - miecz Amu

Ema:
Ema's Aid - ochrona Emy
Absorb 10% - absorbuje 10% procent uderzenia
CF Dmg 10% - daje 10% ochrony przed czarami
Poison 10% - 10% szansy na zatrucie
CF Dmg +10% - zwiększa o 10% siłę rażenia naszych czarów
Blind Guard - chroni przed ślepotą
Absorb 30% - taka sama, jak słabsza wersja czaru
Equip Coin +1 - można używać jeszcze jednaj monety
CF Dmg 20% - taka sama, jak słabsza wersja
Poison 25% - 25% szansy na zatrucie lub uderzenie
Refined CF - 20% mniej RAPu za używanie monet
Absorb 50% - taka sama, jak słabsza wersja
CF Dmg+ 20% - taka sama, jak słabsza wersja
Lizard Leg - wykorzystuje się go podczas Rytuału Światła
Robe Ema - zbroja Emy
Ema Ring - pierścień Emy

Sonova:
Sonova's Aid - ochrona Sonovy
HP+ 10% - zwiększa HP o 10%
Phys Dmg 10% - zmniejsza moc ataków magicznych o 10%
Decoin 10% - 10 procent na unieruchomienie magii
HP+ 20% - taka sama, jak jej słabsza wersja
Poison Guard - chroni przed otruciem
Firm Stance - chroni przed strzałami
HP+ 30 - taka sama, jak słabsza wersja
Acc break 10% - 10% szansy na zniszczenie wyposażenia
Phys Dmg 20 - taka sama, jak słabsza wersja
Decoin 25% - 25% szansy na odbicie czarów przeciwnika
Refined Attack - atak magią, kosztuje 20% mniej
HP +50 - taka sama, jak słabsza wersja
Coin Break 10% - 10% szansy na zniszczenia monety przeciwnika
Axe of Sonova - topór Sonovy
Sonova Vest - hełm Sonovy

Zeneth:
Zeneth' Aid - ochrona Zenetha
Luck+10% - podwyższa o 10% szczęście
Dealer - bonus pieniężny po wygranej wzrasta
Charm 10% - 10% szansy na ogłupienie
Immobile Guard - zabezpiecza przed paraliżem
Sandman 10% - 10% na uśpienie
CF Success+ 10% - 10 % więcej obrażeń przez czar
Luck+ 20% - szczęście wzrasta o 20%
Treader - taka sama, jak słabsza wersja
Luck+30% - taka sama, jak słabsza wersja
Charm 25% - taka sama, jak słabsza wersja
Sandman 25% - taka sama, jak słabsza wersja
CF Succes +20% - taka sama, jak słabsza wersja
Bat«s Wing - potrzebny do Rytuału Ciemności
Zeneth Robe - zbroja Zenetha
Zeneth Lance - lanca Zenetha

Gote:
Gote's Aid - ochrona Gota
Exp+ 10% - posiadane doświadczenie wzrasta o 10%
Phys Hit +10% - 10% więcej obrażeń przy ataku magicznym
Hawk«s Eye - przedmioty ukryte na planszy są widzialne
Blind 10% - 10% na oślepienie
Fear Guard - chroni przed strachem
EXP+ 20% - taka sama, jak słabsza wersja
Phys Hit +20% - taka sama, jak słabsza wersja
Armor Guard - chroni zbroję przed zniszczeniem
Blind 25% - taka sama, jak słabsza wersja
Counter 50% - 50% szansy na kontratak
EXP +30% - taka sama, jak słabsza wersja
Weapon Guard - chroni broń przed zniszczeniem
Gote's Anger - Kolczasta kula Gote
Bow of Gote - Łuk Gote
Gote's Armor - Zbroja Gote

Kashis:
Kashis Aid - ochrona Kashisa
DEV+ 10% - posiadany poziom DEV wzrasta o 10%
Jump+1 - wchodzenie pod górę zwiększa się o jeden
Phys Evade + 10% - moc ataków magicznych wrasta o 10%
Immobile 10% - 10% szansy na unieruchomienie
Decoin Guard - ochrania przed czarem unieruchamiającym magię
DEV+ 20 % - ma takie samo działanie, jak jego słabsza wersja
Jump+2 - taka sama, jak słabsza wersja
Acc Guard - chroni przed zniszczeniem akcesoriów
Immobile 25% - taka sama, jak słabsza wersja
Phys Evade+ 20% - taka sama, jak słabsza wersja
Coin Guard - chroni monetę przed zniszczeniem
DEV +30% - taka sama, jak słabsza wersja
Kashis Breath - Bumerang Kashisa
Kashis Robe - Zbroja Kashisa
Kashis Will - Nóż z siłą Kashisa

Miasta

Na swojej drodze spotkamy miasta i do części z nich będziemy mogli wejść. Zestaw budynków w mieścinach jest zawsze taki sam. Zmienia się tylko asortyment, jaki można tam kupić.

SHOP - sklep. Dostaniemy tu zbroję, broń i co najważniejsze -mikstury lecznicze. Warto zaopatrzyć się zawsze w jak największą liczbę tych ostatnich.
COIN - Tu kupujemy monety. Można na nich na miejscu wyryć zaklęcia (maksymalnie dwa), pod warunkiem, że się takowe posiada.
RECRUIT - Tu możemy zdobyć nowych przyjaciół (czytaj: najemników) za małą opłata 1000 monet. Warto się zastanowić kogo i z jakim bóstwem dobrać do drużyny.
TEMPLE - Świątynia. Możemy się tu nauczyć nowych umiejętności (pod warunkiem, że pozwala nam na to nasz level) i zmieniać bóstwa.

Prócz tego na całym kontynencie rozsiane są wieże, w których można się szkolić (Tower of Trial). Im dalej zajdziemy, tym lepszych przeciwników spotkamy. Wieże podzielone są na piętra i aby przejść wyżej, trzeba zabić wszystkich oponentów na danym poziomie. Nie można w czasie walki się wycofać, a jeśli zginie Ci podczas treningu jakąś postać, to już jej nie odzyskasz. Po każdym etapie można się wycofać, ale jeśli nie przeszedłeś pięciu pięter, będziesz musiał zaczynać od nowa.

Kilka rad

Nie ma stuprocentowo pewnej taktyki, jednak jednym z lepszych rozwiązań jest trening w wieży. Nawet liczniejszą gromadę przeciwników można pokonać trzema bohaterami, pod warunkiem, że wyprzedzają ich o trzy levele.
Koncentruj ciosy na jednym z przeciwników, staraj się by to oni musieli podejść do Ciebie.
Kryj się przed łucznikami, potrafią napsuć krwi. Jeśli masz słabszą postać w drużynie, postaw ją na przedzie.
Ściśle trzymaj się celów. Jeśli masz kogoś ochraniać, to go wycofaj, jeśli zabić dowódcę - zrób to jak najszybciej.

Headhunter

HeadHunter to ostatnia wielka gra na DC, a i na PS2 prezentuje się dość okazale. Przed Wami jedyny, niepowtarzalny, pełny opis do tego hitu.

txt: o.g

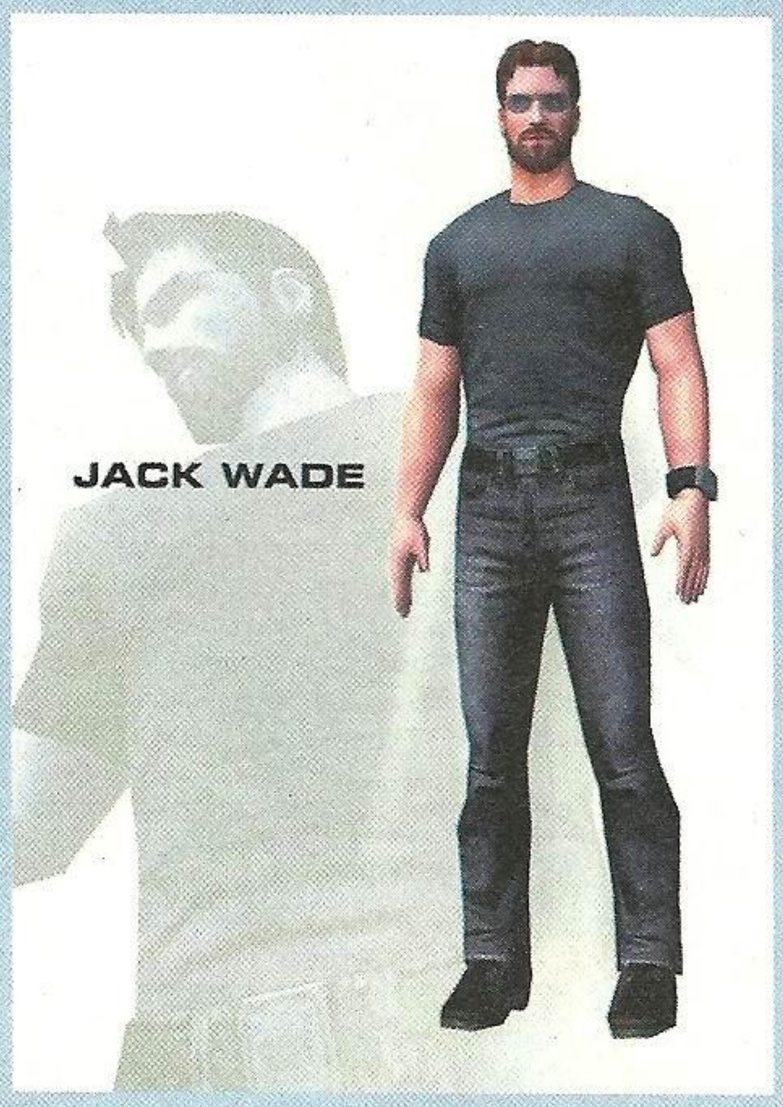
Sterowanie

Postać
W nawiasach podałem sterowanie do wersji na PS2.
(lewy) Analog - poruszanie
Krzyżak lub prawy analog:
Lewo, prawo - zmiana broni
Góra - przeładowanie magazynka
Dół - wybranie broni lub przedmiotu
A (X) - strzał, akcja (np. otwieranie drzwi, rzucanie łuskami itd.)
B (kółko) - przewroty
X (kwadrat) - zmienianie celu, ustawienie kamery za Jack'iem
Y (trójkąt) - ukrycie się za ścianą. Kiedy Jack będzie przylegał do ściany, wduś R, aby wyskoczyć zza niej z gotową do strzału bronią. W ten sposób możesz szybko wypluć kilka pocisków (A) i wrócić za ścianę puszczając R. Trzymając Y możesz również przechodzić po wąskich występach.
R (1) - podniesienie broni. Trzymając R będziesz mógł stafe'ować i turlać się na boki. W ten sposób można również po cichu eliminować przeciwników. Z wciśniętym R podejdź od tyłu do wroga (tak, aby Cię nie zauważył) i naciskając A wykończ go.
L (1) - kucnięcie - dzięki temu możesz się kryć za skrzynkami i stajesz się mniejszym celem. Kiedy kucasz, ciągle możesz się poruszać.

Motor
Analog - sterowanie
R (1) - przyspieszenie. Jeśli wdusisz go za mocno, to Jack poderwie motor i przez krótki moment nie będziesz mógł nim sterować.
L (2) - hamulec
X - zmiana kamery
B - wsteczny
A (X) - wsiadanie i zsiadanie z żelaznego rumaka. Zsiadać możesz tylko w odpowiednich poświatach.

Początek przygody - Trening

Zanim zaczniesz właściwą grę, warto zapoznać się z podstawowymi umiejętnościami Jack'a.
Najpierw przejdź korytarzem i otwórz drzwi na jego końcu. W kolejnej lokacji zabij wirtualnego przeciwnika i przejdź przez drzwi. W tym pomieszczeniu spotkasz trzech przeciwników. Zmieniając cele wszystkich załatw (obrywają tylko ci zaznaczeni na zielono). Przejdź przez drzwi, a znajdziesz się w korytarzu ze skrzynkami. Wyceluj i strzel w beczkę, aby usunąć przeszkodę. Dalej zobaczysz kolejną beczkę, wokół której będzie chodził przeciwnik. Wiadomo, co trzeba zrobić. Strzel w beczkę, aby natychmiast posłać wroga do piachu. W kolejnej lokacji znajdziesz ślepy zaułek. Wejdź na wąską półkę po lewej, wduś Y, aby przykleić się do ściany i przejdź na drugą stronę. Załatw przeciwnika i przejdź do ostatniego pomieszczenia. Tu spotkasz przeciwnika, który będzie do Ciebie strzelał. Kucaj za skrzynkami, a kiedy wróg będzie się odwracał, przeturlaj się w jego stronę. Oczywiście ciągle kryj się za beczkami. Kiedy już będziesz prawie przy końcu, przeturlaj się w lewo i zakończ trening.



Ucieczka

Tu po prostu musisz cały czasz iść przed siebie, eliminując wyskakujących tu i ówdzie przeciwników. Wykorzystuj wszystkie poznane podczas treningu metody unikania pocisków i szybko strzelaj. Nie musisz martwić się o amunicję, bo masz jej nieskończenie wiele.

Willa

Po kilku animacjach znajdziesz się w domku panny Stern. Aby pomóc Jack'owi w odzyskaniu pamięci, zbadaj wszystkie przedmioty, które znajdują się w pomieszczeniu. Będą to rzeczy na biurku i stoliku obok Angeli oraz obraz. Zresztą sam się przekonasz, ponieważ każdy z tych przedmiotów jest zaznaczony czerwonymi strzałkami. Kiedy już wszystko obejrzysz, Angela da Ci kartę magnetyczną. Wyjdź z pomieszczenia przez podwójne drzwi i podejdź do drzwi prowadzących do garażu (zaraz na prawo). Po animacji wsiadaj na motor i skieruj się do wyjazdu z garażu. Na zewnątrz skręć w prawo. Podjedź do szlabanu, a po chwili otworzy się i znajdziesz się w...

North District

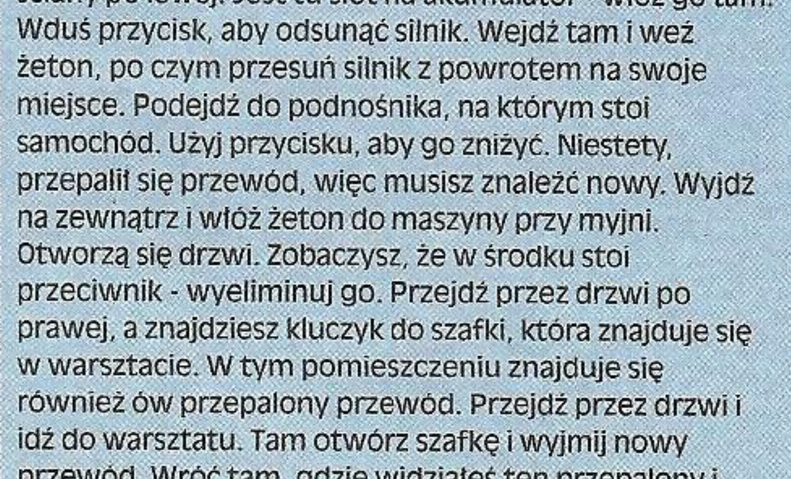
Tu musisz zdobyć 250 punktów, aby móc zdawać pierwszą licencję. Punkty zdobędziesz za szybką jazdę motorem. Po prostu szybko zasuwaj po jakiejś dłuższej prostej i nie uderzaj w samochody lub otoczenie. Jest to bardzo prosta sprawa. Po zdobyciu tych punktów, możesz jechać zdać licencję C. Skieruj się tam, gdzie pokazuje mapa i wjedź w pomarańczową poświatę.

Licencja C

Składa się z trzech części. W każdym musisz wykonać jakieś proste zadanie na czas. W pierwszym egzaminie musisz przejechać motorem przez kilka checkpoint'ów. Łatwizna. W kolejnym trzeba się przedrzeć niezauważonym przez kilku wrogów. Patrz na mapę. Wrogowie zaznaczeni są strzałkami. Przeciwnik patrzy tam, gdzie skierowana jest strzałka. Sprawdzaj to i przebiegaj koło nich. Możesz również kombinować z szybkim usunięciem pierwszego przeciwnika, aby polepszyć swój czas.
Trzeci egzamin polega na wyeliminowaniu czterech przeciwników. W ostatnim musisz już bardziej się wykazać. Niezauważony przebiegnij przez korytarz, a w pomieszczeniu szybko załatw trzech przeciwników.
Po zaliczeniu licencji, podejdź do szafki po prawej i weź guna. Wsiadaj na motor i skieruj się na stację benzynową. Przy okazji możesz zrobić 500 punktów, które przydadzą się później.

Stacja benzynowa

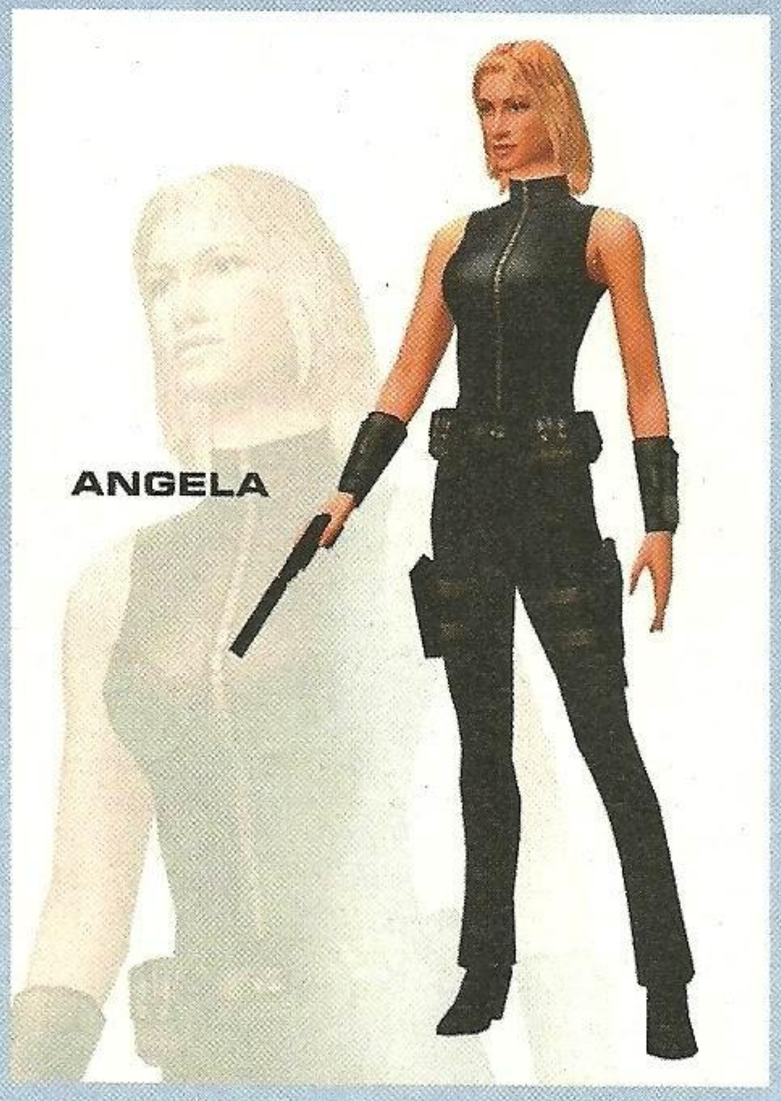
Zwracaj uwagę na leżące tu i ówdzie granaty - zbieraj je, bo przydadzą się później. Załatw przeciwników i skieruj



się w stronę płonącego samochodu. Spróbuj go otworzyć - nic z tego. Niedaleko znajdziesz akumulator. Wróć i wejdź do środka sklepu. Przejdź do warsztatu. Po cichu wyeliminuj przeciwnika (stoi tyłem) i podejdź do ściany po lewej. Jest tu slot na akumulator - włóż go tam. Wduś przycisk, aby odsunąć silnik. Wejdź tam i weź żeton, po czym przesuń silnik z powrotem na swoje miejsce. Podejdź do podnośnika, na którym stoi samochód. Użyj przycisku, aby go zniżyć. Niestety, przepalił się przewód, więc musisz znaleźć nowy. Wyjdź na zewnątrz i włóż żeton do maszyny przy myjni. Otworzą się drzwi. Zobaczysz, że w środku stoi przeciwnik - wyeliminuj go. Przejdź przez drzwi po prawej, a znajdziesz kluczyk do szafki, która znajduje się w warsztacie. W tym pomieszczeniu znajduje się również ów przepalony przewód. Przejdź przez drzwi i idź do warsztatu. Tam otwórz szafkę i wyjmij nowy przewód. Wróć tam, gdzie widziałeś ten przepalony i wymień go na dobry. Wracaj do warsztatu i z samochodu weź gaśnicę. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się w stronę płonącego auta. Po drodze wyeliminuj jednego przeciwnika. Podejdź do wraku i ugaś ogień. Otwórz drzwi, a znajdziesz łom. Między skrzynkami po prawej stronie budynku są zabite deskami drzwi. Idź i przy pomocy łomu odblokuj je. Podejdź do ciała, a znajdziesz kartę magnetyczną.

Greywolf

Jedź do miejsca zaznaczonego na mapie. Załatw jednego przeciwnika, który stoi po prawej i skieruj się prosto. Przejdź przez drzwi (Jack otworzy je kartą) i obejrzyj scenkę, podczas której zobaczysz dwóch koleżków. Przyczaj się i szybko załatw ich. Z drugiej strony wyskoczy jeszcze dwóch. Podejdź w stronę windy (nie działa) i sprawdź pudło, na którym leży radio i klucz. Zgarnij te rzeczy i wróć na zewnątrz. Pójdź tam, gdzie załatwiłeś pierwszego przeciwnika. Koło drzwi jest skrzynka - otwórz ją i przywróć zasilanie. Wracaj do windy i wjedź nią na trzecie piętro. Idź korytarzem, aż koło podwójnych drzwi usłyszysz rozmowę. Wejdź w drzwi i ze stołu zgarnij wszystkie przedmioty (koniecznie serum prawdy!). Wyjdź na zewnątrz i wracaj z powrotem. Zza któryś drzwi wyskoczy na Ciebie przeciwnik - załatw go i wejdź do pomieszczenia, z którego wyleciał. Przejdź dalej, a znajdziesz się w kolejnym korytarzu. Tu załatw



dwóch przeciwników i zacznij zwiedzać pomieszczenia. W pierwszym przesuń skrzynkę, która zasłania plakat. Jest na nim napis, z którego musisz zapamiętać tylko liczbę 1993. Idź dalej, a dotrzesz do pomieszczenia z kilkoma wysokimi półkami. Między nimi znajdziesz skrzynkę. Przesuń ją tak, abyś mógł dostać się do przedmiotu, który leży na górze ostatniego z regałów. Wejdź na skrzynkę i zgarnij klucz. W kolejnym pokoju znajdziesz szafkę, którą otworzysz właśnie tym kluczem. W środku znajdziesz połowę emblematu (przyda się później). Wyjdź z pokoju. Rozpocznie się scenka, podczas której będziesz mógł wybrać z dwóch opcji. Odpowiedz na słowa Greywolf'a („YES") i skieruj się do pierwszego korytarza. Idź do podwójnych drzwi i wstukaj kod: 1993. Po scence będziesz musiał zmierzyć się z twardym przeciwnikiem. Kiedy już go pokonasz, podejdź do sejfu i weź cały emblemat. Obok na stole jest czerwony przycisk - wduś go, a otworzysz drzwi. Wyjdź na korytarz i skieruj się do windy. Po drodze załatw jednego przeciwnika. Zjedź na drugie piętro i wejdź do pomieszczenia z maszyną do obróbki metalu. W menu weź połowę emblematu i sprawdź jego drugą stronę - są tu dziurki. Zapamiętaj ich ułożenie. Włóż cały emblemat do maszyn i wpisz położenie dziurek pamiętając, że druga strona jest jak lustrzane odbicie. Wracaj na trzecie piętro i idź do pokoju Greywolf'a. Emblematu użyj przy drzwiach po prawej. Schodami wbiegnij na samą górę. Po scence będziesz musiał zmierzyć się z samym Greywolf'em. Ma potężną spluwę, więc trzeba na niego bardzo uważać. Po prawej od wejścia jest apteczka. Najlepszy sposób to rozstawienie po terenie min czułych na ruch. Prędzej czy później przeciwnik wejdź na nie i bum - żegna się z dużą częścią energii. Przy tej metodzie warto patrzeć, gdzie chodzi Greywolf i podstawiać mu prezenty na jego drodze. Jeśli jednak nie masz min, to możesz, kryjąc się za ścianą, rzucać w niego granatami. W końcu możesz strzelać w beczki z ropą. Kiedy będzie miał mało energii, to pobiegnie w jedno miejsce. Wtedy wykończ go z pistoletu (pamiętaj o tym, aby kryć się za ścianą!). Po animacji wejdź do pomieszczenia, które wskaże Ci Greywolf i zgarnij rzeczy, które tam znajdziesz. Wyjdź przez drzwi, którymi się tu dostałeś.

Licencja B

Jeśli jeszcze nie masz 500 punktów, to zdobądź je jeżdżąc na motorze. Skieruj się do LEILA. Tu zalicz licencję B. Większość testów jest identyczna do tych z licencji C. Oczywiście są trochę trudniejsze. W czwartym teście w pierwszym pomieszczeniu wysuń skrzynkę i stań po prawej stronie. Strzel w beczkę, co spowoduje reakcję łańcuchową i będziesz mógł wejść do kolejnego pokoju. Tu i w kolejnym pomieszczeniu musisz tylko pozałatwiać przeciwników. Po egzaminie zgarnij shotguna z szafki oznaczonej literą B.

Porwanie

Jedź do domu Angeli. Okaże się, że została porwana. Wsiadaj na motor i jedź do miejsca zaznaczonego na mapie (w przeciwną stronę niż wcześniej).
Znajdziesz się w kanałach. Przejdź kilka kroków przed siebie, a usłyszysz rozmowę terrorystów. Załatw ich i skorzystaj z drabiny (obok jest tabliczka z napisem Garage). W ten sposób dostaniesz się do samochodowego garażu. Skieruj się w lewo. Zobaczysz przeciwnika, który stoi koło samochodu, z którego wycieka benzyna. Możesz w nią strzelić (koleś wyleci w powietrze) powodując jednocześnie, że zbiegnie się kilku dobrze strzelających terrorystów. Lepiej więc tego kolesia załatwić po cichu i spokojnie iść dalej eliminując przeciwników.
Biegnij korytarzem, aż dotrzesz na poziom B1. Tu obok filaru znajdziesz paczkę pocisków. Kiedy przejdziesz obok limuzyny, włączy się alarm, który zwróci uwagę dwóch terrorystów. Szybko ich załatw i przejdź przez drzwi z napisem „Stairs". Po prawej są drzwi prowadzące do piwnic. Zapamiętaj to miejsce, ponieważ będziesz musiał tu wrócić.
Wdrap się wyżej i przejdź przez pierwsze napotkane drzwi. Wejdź do pomieszczenia z trupem na krześle. Ze stołu zgarnij amunicję i podejdź do kratki w ścianie. Otwórz ją i wejdź do środka. Idź przed siebie, aż nastąpi scenka z Ramirezem w roli głównej. Wracaj do pokoju z trupem. W pomieszczeniu naprzeciwko jest przeciwnik - szybko go zlikwiduj. Podjedź do panelu i weź z niego kartę i dokumenty. Obok jest przycisk, ale nie działa z powodu braku zasilania (zapamiętaj to miejsce, bo później tu wrócisz). Trzeba je przywrócić. Wróć na korytarz. Tu spotkasz dwóch przeciwników. Uważaj, bo mają karabiny maszynowe. Wyjdź na klatkę schodową i zejdź niżej.
Przejdź przez drzwi prowadzące do piwnic, ale uważaj, bo od razu dostaniesz się pod ostrzał z kilku stron. Szybko załatw przeciwników po prawej i schowaj się za skrzynką. Wychylając się załatw przeciwników po lewej. Przejdź przez drzwi, które znajdują się naprzeciwko tych z napisem „Basement". Tu znajdziesz apteczkę. Wyjdź, skieruj się w prawo i przeszukaj trzy pomieszczenia - znajdziesz trochę amunicji. Wróć i idź w lewo. Dojdziesz do pomieszczeń z szafkami z tekturowymi pudłami. Znajdziesz tu drewnianą skrzynkę - przesuń ją. Okaże się, że jest tam wejście do kanałów - skorzystaj z tego. Po prawej zobaczysz przeciwnika majstrującego coś przy skrzynce. Zlikwiduj go i podejdź do niej. Skorzystaj z karty, tym samym przywracając zasilanie. Wróć do pomieszczenia z przyciskiem i wduś go. Wcześniej zablokowane drzwi, powinny się otworzyć. Dostaniesz się nimi do centrum handlowego. Pokonaj wszystkich przeciwników i skieruj się w lewo, do sklepu muzycznego. Tu spotkasz jeszcze jednego przeciwnika i znajdziesz apteczkę. Wyjdź i idź w prawo, po ruchomych schodach wjedź na górę i po lewej poszukaj drugiej apteczki. Zjedź z powrotem na niższy poziom. Idź dalej w prawo, aż dotrzesz do windy. Wyciągnij z niej wózek i wejdź do środka. Wjedź na drugie piętro. Dostaniesz się do długiego korytarza. Załatw wszystkich przeciwników i idź na sam koniec (na razie omiń podwójne drzwi). Podjedź do windy i otwórz ją. Po scence podejdź do węża strażackiego i skorzystaj z niego, aby wyciągnąć Angelę. Po kolejnej scence przejdź przez podwójne drzwi. Dostaniesz się z powrotem do centrum handlowego. Zobaczysz, że w powietrzu unosi się gęsta chmura dymu, a wszędzie chodzą przeciwnicy z laserowymi celownikami. Nie możesz dać się złapać w taki celownik. Zjedź niżej i przejdź przez drzwi, którymi się tu dostałeś. Wracaj do piwnic i tam przez poznane już przejście kieruj się do kanałów. Idź w stronę pierwszej drabiny. Obok niej utworzyło się nowe przejście - skorzystaj z tego. Załatw przeciwników i wejdź na drabinę na końcu korytarza. Znajdziesz się w banku. Wejdź do kasy i załatw trzech przeciwników. Skorzystaj z komputera i otwórz drzwi w korytarzu. Tam znajdziesz dwa pomieszczenia. W jednym z nich znajdziesz trochę amunicji. Podejdź do drzwi, za którymi kryje się Ramirez. Po scence będziesz musiał walczyć z bossem. Stojący za kuloodporną szybą Ramirez wypuszcza pajączki z kwasem. Taktyka jest taka: jeśli zobaczysz pajączka i w okolicy będzie jakiś następny, to załatw tego pierwszego (dwa strzały). I tak do momentu, aż w pobliżu nie będzie innych maszynek. Wtedy strzel tylko raz, co spowoduje zwarcie w obwodach maszynki. Podbiegnij i złap ją (A). Teraz możesz ją nakierowywać. Zrób to tak, aby pajączek pobiegł prosto w stronę kuloodpornych drzwi i naciśnij A. Można nim jeszcze w niewielkim stopniu sterować, więc omijaj przeszkody. Kiedy maszynka zbliży się do drzwi, znów naciśnij A, co spowoduje, że pajączek skoczy na nie (musisz zobaczyć jak pajączek skacze na drzwi!) i rozbije się. Zrób tak kilka razy, aż materiał się rozpuści. Po animacji wybierz serum prawdy i zaaplikuj je Ramirezowi. W ten sposób dostaniesz się do komputera. Aby zatrzymać proces, będziesz musiał zapamiętać trzy kombinacje kolorowych sześcioboków i wstukać je. Nie jest to nic trudnego.

Licencja A

Wyjedź na miasto i zalicz kolejne 300 punktów tak, aby w sumie posiadać ich 800. Jedź do LEILA i zalicz licencję A. Standard, tylko czwarty egzamin jak zwykle się różni. W pierwszym pomieszczeniu po cichu załatw trzech przeciwników. Drugie pomieszczenie to mały labirynt. Tu jak chcesz usuń kolejnych trzech oponentów. W ostatnim pomieszczeniu są reflektory - unikaj ich światła i szybko wykończ wszystkich wrogów. Po egzaminie z szafki wyjmij nową spluwę.

Bomby

Wsiadaj na swojego rumaka i skieruj się do punktu zaznaczonego na mapie. Ha! Znajome miejsce. Możesz korzystać tylko z pistoletu ogłuszającego. Po cichu załatw pierwszego przeciwnika i wejdź po schodkach. Przy drzwiach skorzystaj z „Code Breaker". Za drzwiami jest dźwignia - skorzystaj z niej i po drabinie wejdź na górę. Na dachu po cichu załatw dwóch przeciwników i wejdź do pomieszczenia. Zabierz trochę amunicji i skieruj się w stronę znajomych drzwi. Wejdź do środka budynku. W pomieszczeniu, gdzie po raz pierwszy widziałeś Greywolf'a podejdź do drzwi po prawej. Musisz dostać się do pokoju za nimi. „Code Breaker" nie działa, ponieważ nie ma prądu. Wyjdź na korytarz i po cichu załatw trzech przeciwników. Za podwójnymi drzwiami jest winda. Zjedź nią piętro niżej. Po prawej zobaczysz skrzynkę. Przesuń ją do środka pokoju i pod przełącznik. Wejdź na nią i przywróć zasilanie. Wróć do windy. Po jej prawej stronie, w kącie są drzwi - przejdź przez nie. Znajdziesz się w dużym pomieszczeniu. Na dole stoją przeciwnicy. Załatw ich po cichu i zejdź niżej. Wsiadaj do windy i jedź na trzecie piętro. Idź do tamtych drzwi w pokoju Greywolf'a. Otwórz je „Code Breaker" i wejdź do środka. Na stoliku leżą dokumenty, scyzoryk i mapa - weź to wszystko, a włączy się animacja. Okaże się, że musisz rozbroić sześć ładunków nuklearnych rozmieszczonych w kanałach. Wsiadaj na motor i grzej do pierwszej z nich. Na każdą masz określony czas. Dojeżdżasz do poświaty, zsiadasz i wchodzisz do kanału. Tu czeka na ciebie jeden lub dwóch przeciwników. Załatw ich, odszukaj walizkę i wklep kody. I tak sześć razy. Uważaj przy czwartej bombie, ponieważ jest zaznaczona na mapie blisko przejazdu do innej dzielnicy. Tak naprawdę musisz pojechać daleko w lewo i wjechać na betonowy kanał. Bombę znajdziesz na jego końcu. Po uporaniu się z wszystkimi bombami zostajesz bohaterem miasta... Zaraz, zaraz....

Więzienie

Niewdzięczni obywatele (a raczej władza) wtrącają Jack'a do więzienia. Tu musisz pokonać bossa. Strzały odbierają

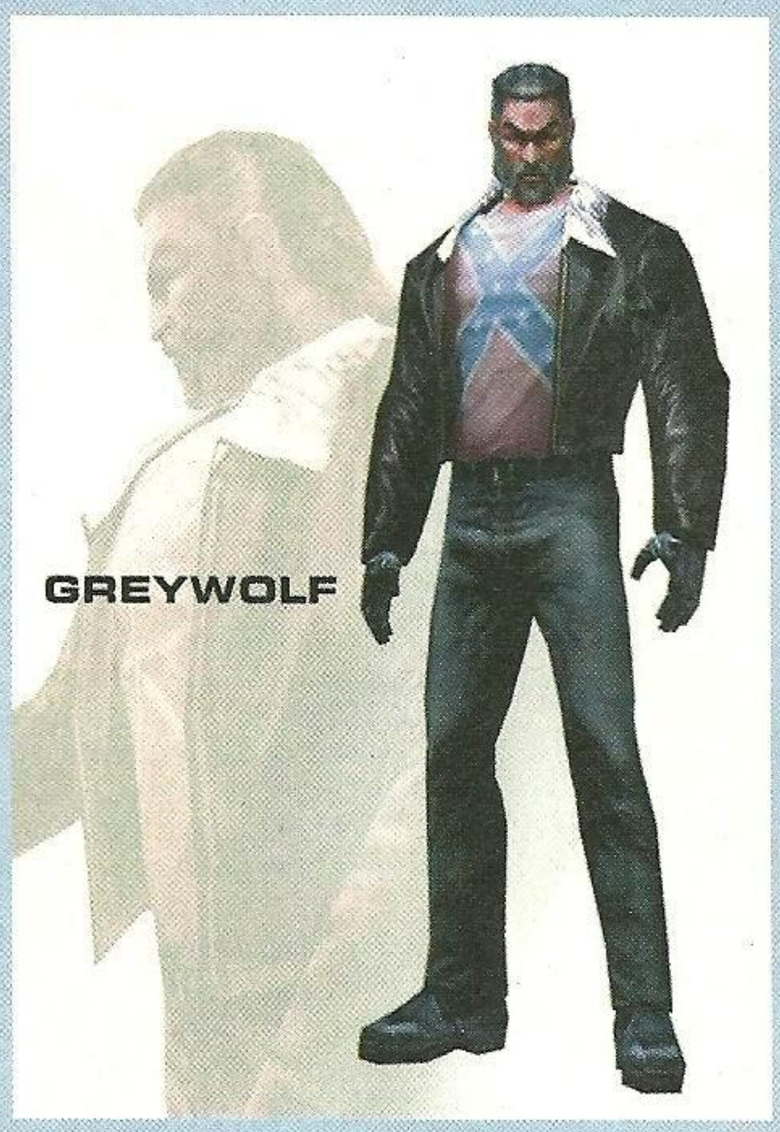
mu bardzo mało energii. Zwróć uwagę na okręgi rozmieszczone na ringu. Wejdź na jeden z nich tak, aby boss był oddalony od Ciebie o kilka kroków, i kroczył w Twoim kierunku. Odczekaj chwilkę i zejdź z okręgu, ponieważ zaraz strzeli w niego piorun. Obliczaj czas tak, aby przeciwnik wchodził na okrąg właśnie w tym momencie. Przy okazji na arenę wpadają zwykli przeciwnicy z gunami. Staraj się likwidować ich zaraz po tym jak się pojawią, ponieważ wtedy jeszcze nie strzelają do Ciebie.

Port

Do akcji wkracza Angela.
Zabij dwóch przeciwników i otwórz bramę. W kolejnej lokacji również spotkasz dwóch wrogów. Po załatwieniu ich skieruj się w lewo i wykończ jeszcze jednego. Przeszukaj teren i przejdź po małym mostku. Idź cały czas przed siebie. Po kilku strzelaninach powinieneś dotrzeć do magazynu z numerem 12. Wejdź tam. Po scence wykończ dwóch przeciwników. Zgarnij apteczkę i wejdź do pokoiku. Zgarnij kartę i wracaj na zewnątrz. Wróć trochę i skręć w prawo. Powinieneś zobaczyć statek. Po prawej są drzwi z kraty - przejdź przez nie. Załatw kolejnych przeciwników, podejdź do zamkniętych drzwi i otwórz je kartą.

Statek

Zeskocz niżej i skieruj się w prawo. Unikaj światła reflektorów. Załatw przeciwników i przejdź przez drzwi. Spójrz w lewo. Jest tu, na razie zamknięty, właz. Będziesz musiał tu później wrócić, już jako Jack, więc zapamiętaj to miejsce. Załatw przeciwnika i przejdź przez kolejne drzwi. Dostaniesz się na schody. Wdrap się wyżej i przejdź przez drzwi na drugim piętrze (F2). Skieruj się w lewo i wejdź do otwartego pomieszczenia. Tu znajdziesz maszynę do mieszania substytutów na materiał wybuchowy. Musisz znaleźć trzy substancje, aby stworzyć właśnie taki produkt. Ze stołu zgarnij notatkę i wyjdź. Skręć w prawo i wyeliminuj przeciwnika. Wejdź do pokoju kapitana. Tu na stole znajdziesz pierwszy substrat, dyktafon i notatki. Przejdź do sypialni i weź apteczkę. Wróć na schody i idź na trzecie piętro. Zwróć uwagę na reflektor - unikaj go. W kuchni spotkasz dwóch gości, których łatwo wyeliminujesz. Na korytarzu spotkasz jeszcze jednego. Wejdź do pokoju po lewej i z szafki weź drugi substrat. Obok tego pokoju są schody, które prowadzą na drugie piętro - skorzystaj z tego i zejdź tam. Otwórz drzwi po lewej i idź w prawo. Na mapie masz kropkę - to Jack. Jego celi pilnuje dwóch strażników - załatw ich i spróbuj otworzyć drzwi celi. Po animacji przejdź do celi obok. Zwróć uwagę na ścianę - jest dość słaba. Idź na czwarte piętro. Tu jest tylko jedno pomieszczenie. Po krótkiej animacji wykończ dwóch przeciwników i podejdź do stołu. Zgarnij dokument, a kamera ukaże przycisk - wduś go i przejdź przez ukryte drzwi. Weź płytę i trzeci substrat. Wracaj na drugie piętro, do pomieszczenia z maszyną do mieszania substratów. Włóż do niej wszystkie trzy substancje i wymieszaj tak, aby kolor był identyczny do tego pokazanego obok (nie jest to specjalnie trudne, ale musisz sobie sam poradzić). Weź ładunek wybuchowy, idź do celi ze słabą ścianą i załóż go na niej. Po animacji znowu przejmiesz kontrolę nad Jack'iem. Idź na pierwsze piętro i podejdź do włazu, który miałeś zapamiętać. Angela otworzy go tylko dla Ciebie. Poczekaj, aż przejdzie przeciwnik i wyeliminuj go po cichu. Idź do pomieszczenia po lewej od drabinki - tu znajdziesz magazynki do karabinu maszynowego. Wróć na korytarz i przejdź przez podwójne drzwi. Znajdziesz się w magazynie z kilkoma przeciwnikami chodzącymi między kontenerami. Kieruj się przed siebie, aż dotrzesz do drabin. Wejdź na górę i podejdź do panelu po lewej. Skorzystaj z niego i zejdź z powrotem na dół. Przejdź przez drzwi po prawej stronie drabin. Podejdź do panelu i włącz go, aby wysunąć ciało kapitana. Zabierz mu kartę i przejdź na tył pomieszczenia. Tu znajdziesz apteczkę. Wróć do magazynu i wejdź na górę. Przejdź do drzwi z napisem „Bio Storage". Skorzystaj przy nich z karty i dyktafonu. Przejdź przez drzwi i zejdź niżej. Załatw wszystkich oponentów i wejdź do pomieszczenia na środku magazynu (dostaniesz kartę wstępu). Po animacji sprawdź kapsułę z Greywolf'em i obszukaj resztę pomieszczenia. Powinieneś znaleźć apteczkę i pociski do shotguna. Wróć do poprzedniego magazynu i zejdź na dół. Skieruj się do małego, oświetlonego korytarza i przejdź przez drzwi na jego końcu (skorzystaj z karty wstępu). Wykończ przeciwnika (na stołku jest amunicja do karabinu) i przejdź przez drzwi na korytarz. Tu otwórz jedyne drzwi i wjedź na górę. Po animacji znowu będziesz walczył z Ramirezem. Nie kombinuj za bardzo. Nie ma co się chować za kontenerami. Po prostu cały czas chodź na boki i strzelaj. Najpierw zdejmij cztery reflektory, a potem samego Ramireza. Nie jest to specjalnie trudne.



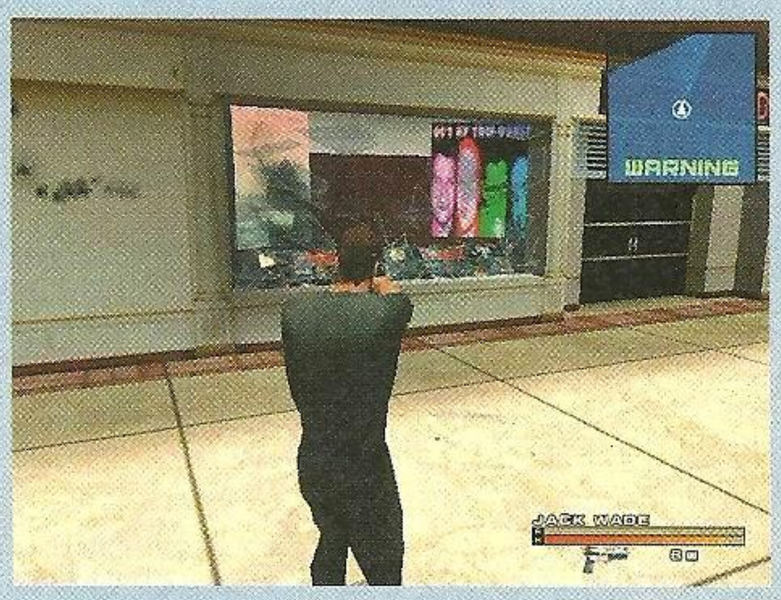
Licencja AAA

Po kilku animacjach wsiadaj na stalowego rumaka i dobij do 1300 punktów. Kiedy już tego dokonasz, to skieruj się do LEILA. Zdanie tej licencji nie powinno sprawić Ci większych trudności - wszystko to już było. Kiedy już będziesz posiadał licencje AAA, to skieruj się do miejsca zaznaczonego na mapie.

Biotech

Dotrzesz do budynku Biotech'u. Skręć w lewo i przejedź obok przyczep, a zobaczysz miejsce, gdzie musisz zaparkować. Idź przed siebie, a spotkasz swojego odwiecznego rywala. Czeka Cię pojedynek. Kombinacja klawiszy to: (na analogu) lewo, prawo, L, A. Po walce idź dalej i wejdź po drabince. Załatw dwóch przeciwników i wejdź do środku budynku (prawie jak RE, nie?). Sprawdź pomnik i biegnij na górę. Skorzystaj z drzwi i w środku załatw trzech przeciwników. Zgarnij klucz i apteczkę. Wracaj na dół i wejdź do małego pomieszczenia. Włącz alarm, a pojawi się dwóch przeciwników - pokonaj ich i właź do windy. Załóż gogle i przedostań się na drugą stronę laserów. Ukryj się za rogiem i poczekaj, aż trzech przeciwników pojawi się w drzwiach. Załatw ich po kolei i wejdź w korytarz, z którego przyszli. Wejdź do pokoju po prawej i wduś przycisk. Przejdź przez odblokowane drzwi. Idź przed siebie (po cichu załatw przeciwnika) i przejdź przez szklane drzwi. Podejdź do obrazu ptaka i wyjmij z niego pierwszy klucz (w sumie potrzebujesz trzech). Podejdź do biurka i weź drugi klucz oraz dokumenty. Po prawej jest szafka, którą możesz przesunąć. Skręć w prawo i zejdź po krętych schodach. Tu znajdziesz ostatni klucz i skrzynkę z amunicją. Uzupełnij zapasy i wracaj na górę. Idź dalej, aż do dużych drzwi. Włóż wszystkie trzy klucze i...
Jesteś Angel'ą. Zbadaj ciało i wyjdź na zewnątrz. Zwróć uwagę na lasery - trzymaj się od nich z dala. W tej lokacji są cztery korytarze, a na środku panel sterujący. Najpierw skieruj się w korytarz oznaczony napisem „Chip Research". Wejdź do pokoju i otwórz szafkę - znajdziesz tu dużo amunicji. Wróć na zewnątrz i skieruj się do korytarza „Genetic Research". W pomieszczeniu znajdziesz butelkę i dokumenty - zgarnij to wszystko i zbadaj maszynę na tyłach. Można nią zmieniać sekwencję DNA. Zapamiętaj to miejsce, ponieważ będziesz musiał tu wrócić. Teraz idź do korytarza z napisem „Amphiteatre". Drzwi są zamknięte, ale to nic. Podłóż koło nich minę i idź do panelu. Połóż koło niego minę, odsuń się i strzel w nią. Wybuch zniszczy panel i otworzy zamknięte drzwi. Zza nich wyskoczy dwóch gości, ale od razu nadzieją się na minę, więc nie będziesz musiał walczyć. Spotkasz Jack'a, ale on do niczego się nie nadaje. Biegnij do pomieszczenia za szklanymi drzwiami. Podjedź do biurka i otwórz skrytkę. Sterujesz kamerą, możesz przybliżać i oddalać obraz. Sprawdź symbole na pomniku (czerwone miejsce) i zapisz je. Podejdź do obrazu oka i poprawnie ustaw mechanizm. Weź połowę emblematu i zejdź na dół po krętych schodach. Przy zablokowanych drzwiach skorzystaj z emblematu i wejdź do windy. Załatw dwóch przeciwników, którzy kręcą się po korytarzu. Przejdź przez drzwi na jego końcu i zgarnij apteczkę. Po animacji będziesz walczył z bossem. Podbiegnij do miejsca, gdzie leży profesor i włącz zasilanie. W rogach pomieszczenia są dwa włączniki, które otworzą dopływ gazu. Skorzystaj z nich, a będziesz mógł na serio zacząć walkę. Kiedy Adam będzie się zbliżał do Ciebie, strzel do niego kilka razy tak, aby się na chwilę zatrzymał obok rur z gazem. Teraz szybko strzel w rury, aby wyleciał z nich gaz i zranił przeciwnika. Ale uważaj, ponieważ po takiej akcji Adam na chwilę dostaje szału i zaczyna Cię szybciej gonić. Po prostu zanim się ocknie, zacznij uciekać, a nie powinien Cię dorwać. Możesz również nie bawić się w żadne strzelanie w rury, tylko walić cały czas do niego. Jednak zajmuje to o wiele więcej czasu.
Po walce skieruj się do pomieszczenia z maszyną do zmieniania sekwencji DNA i wsadź do niej próbkę pobraną od Adama. Po otrzymaniu serum, idź tam, gdzie leży Jack i wstrzyknij mu je.
Znowu grasz Jack'iem. Idź do pokoju, który otworzyłeś trzema kluczami (ten z posągami aniołów). Załóż gogle i odczytaj/ zapamiętaj symbole. Wróć do pokoju z obrazami. Podejdź do obrazu obok tego z okiem. Za nim znajdziesz mechanizm. Ustaw symbole tak, aby zgadzały się z tymi z pomieszczenia z aniołami. Dostaniesz kawałek emblematu. Wyjdź i skieruj się w prawo. Dotrzesz do dużych drzwi. Użyj emblematu i przejdź przez nie. Załatw dwóch przeciwników i zbierz amunicję oraz adrenalinę. Wejdź na platformę i zjedź niżej. Po drodze załatwiaj przeciwników. Kiedy już będziesz na samym dole, przejdź przez korytarz po prawej. Załatw trzech przeciwników i skorzystaj z przycisku na końcu pomieszczenia. Zobaczysz krótką scenkę. Skieruj się w miejsce, które ukazała. Przejdź przez lasery i usuwając przeciwników przyj przed siebie. Na końcu przejdź przez drzwi. Podejdź do komputera i skorzystaj z niego. Po scence wracaj do amfiteatru. Tu (niespodzianka) będziesz musiał walczyć ze starym znajomym. Na początku stoi tylko na środku i wali dwoma atakami. Niebieski to strzał w jedno miejsce, a czerwonym przeciąga po okręgu. Biegaj wokół bossa i nawalaj z tego, co masz najsilniejszego. Po animacji zwróć uwagę, że na ziemi leży gnat przeciwnika. Odciągnij bossa jak najdalej od niego. Strzel do wroga z karabinu maszynowego, aby ogłuszyć go na chwilę i szybko pobiegnij do jego spluwy. Podnieś ją (animacja powinna zwolnić). Jeśli zdążyłeś, to Jack wystrzeli i będziesz mógł obejrzeć ostatnie filmiki.
I żyli długo....

Upsss.....



Jak & Daxter The Precursor Legacy

Przed Wami wspaniały, baśniowy świat Jak & Daxter: The Precursor Legacy. Oto przepis na bezbłędne przejście tej niewiarygodnej gry. Jeśli macie trudności ze zdobyciem jakiejś baterii, to nie lękajcie się. Tu podajemy jak zdobyć je wszystkie!

Txt: o.g

Przed rozpoczęciem gry, musisz coś wiedzieć. Aby skończyć Jak & Daxter będziesz musiał mieć 100 lub 101 baterii, więc postaraj się. Jeśli przechodziłeś grę z tym opisem i nie będziesz miał takiej liczby pod koniec, to wróć do każdej wioski i pogadaj z każdym mieszkańcem (również z wyroczniami). Najczęstszą przyczyną nieposiadania wszystkich baterii, jest to, że gracz nie wracał po swoją nagrodę.

Geyser Rock

Po obejrzeniu intra znajdziesz się w Geyser Rock - etapie treningowym. Idź przed siebie i... Stop! Porozkoszuj się tym, co widzisz. Okey, już? Idź przed siebie i rozwal skrzynki. W każdej z nich znajdziesz trochę zielonej materii (Green Eco). Dalej zobaczysz jajka (Precursor Orb). Zacznij je zbierać. Trochę dalej będą stały manekiny - poćwicz atak. Po chwili zobaczysz pierwszą baterię - Power Cell (Find The Cell On The Path). Złap ją, a gra automatycznie się zasejwuje. Biegnij dalej, a ujrzysz metalowe czerwone skrzynki. To właśnie w nich uwięzione są muszki (Scout Fly). Aby rozbić skrzynkę, podskocz i w locie naciśnij kwadrat. Po prawej są wszystkie muszki, jakie możesz znaleźć na tym poziomie („Free 7 Scout Flies"). Kiedy złapiesz siódmą, to otrzymasz drugą baterię. Dalej zobaczysz niebieską materię. Złap ją i zeskocz na plażę po prawej. Zbierz wszystko i wracaj na górę. Idź dalej, zbierając bonusy. Dotrzesz do bramy (Precursor Door). Można ją otworzyć będąc w posiadaniu niebieskiej materii. Przejdź dalej, na drewniany mostek. Tu znajdziesz trzy jajka, a na jego końcu ujście niebieskiej materii. Wejdź w nie i pobiegnij do bramy. Ta otworzy się więc swobodnie przebiegnij. Zaraz za nią znajdziesz trzecia baterię (Open The Precursor Door). Szybko zeskocz niżej i złap wszystkie jajka, które pływają w wodzie. Po platformach wskocz na górę. Zbierz trzy jajka, które wiszą w powietrzu i przebiegnij po moście. Złap kolejne trzy jajka i przejdź dalej. Wskocz na górę i po platformach przyj dalej (przy okazji łap jajka). Przeskocz na lewitującą wyspę i złap ostatnią baterię (Climb Up The Cliff). Zgarnij niebieską materię i uważnie wskocz na platformę. Zjedziesz na sam dół do portalu. Wróć do wioski. Pogadaj z mędrcem i wyjdź z chaty. Zejdź niżej i pogadaj z Keirą. Powie Ci, abyś znalazł 20 baterii. Po rozmowie idź do...

Sandover Village

Wejdź do pierwszego domu - to mieszkanie wędkarza. Tu znajdziesz pierwszą muszkę. Wejdź do drugiego domu i pogadaj z wujkiem. Za 90 jajek da Ci baterię (Bring 90 Orbs To Your Uncle). Idź do domu burmistrza. Pogadaj z nim. Ten również da Ci baterię za 90 jajek (Bring 90 Orbs To The Mayor). Wejdź do pokoju obok, a znajdziesz muszkę. Idź dalej. Zobaczysz dwa mostki. Przejdź przez ten po lewej, ale najpierw zeskocz niżej, ponieważ pod mostem jest muszka. Zbierz wszystkie jajka i wejdź do chaty rzeźbiarza, który zgubił swoją muzę (chyba gdzieś na Tajemniczej Wyspie). Za przyprowadzenie jej z powrotem da Ci baterię. Wyjdź i zeskocz na plażę poniżej. Na półwyspie znajdziesz muszkę.
Wróć na górę i przejdź przez drugi mostek. Wejdź do chaty i pogadaj z babcią. Wyjdź i idź dalej. Wskocz wyżej, a zobaczysz zamknięty właz. Przeskocz na platformę, gdzie są dwie niebieskie materie i złap je. Przeskocz z powrotem, a właz otworzy się. Złap wszystkie jajka, które z niego wyskoczą. Zeskocz niżej i wejdź do chatki, obok której pasą się byczki. Tu znajdziesz czwartą muszkę. Pogadaj z farmerem. Za zaprowadzenie pięciu byczków do zagrody, da Ci on baterię (Herd The Yakows Into Their Pen). Wszystkie zwierzęta pasą się niedaleko, więc ganiając za nimi wykonaj zadanie. Po męczarni otrzymasz baterię.
Teraz zabierz się za zbieranie jajek, które walają się po okolicy. Wejdź na wysoką skałę, która znajduje się blisko plaży. Tu znajdziesz piątą muszkę i dwa jajka. Zejdź o platformę niżej i przeskocz w stronę dwóch wysepek. Musisz to zrobić długim skokiem. W biegu przeturlaj się i naciśnij X. W ten sposób powinieneś bez problemu tam dolecieć. Pozbieraj jajka i przeskocz na platformę wystającą ze skały. Zgarnij ostatnią muszkę (dostaniesz baterię) i idź dalej. Dotrzesz do wyroczni. Pogadaj z nią, a zaproponuje Ci dwie baterię, każda za 120 jajek (2x Bring 120 Orbs To The Oracle). Powinieneś już mieć 90 jajek więc udaj się do burmistrza i wymień je na baterię.
Idź za dom rzeźbiarza i zeskocz na plażę.

Sentinel Beach

Biegnij przed siebie, aż zobaczysz koło młyna. Wskocz na nie, a dostaniesz się wyżej. Idź przed siebie uważając na bomby. Po lewej jest platforma, na której znajdziesz muszkę. Zeskocz niżej, a znajdziesz baterię (Explore The Beach). Zanim pójdziesz dalej, wróć na plażę. Zobaczysz krąg metalowych skrzyń. Ktoś rzuca tu bomby. Nie możesz rozwalić skrzyń, więc ustawiaj się koło nich tak, aby bomba wylądowała tam, gdzie trzeba. Potem już tylko zbieraj jajka. Tu również zobaczysz jak wielki pelikan zabiera baterię. Idź dalej. Skacz po platformach i zbieraj jajka. Omiń młyn i idź przed siebie. Zwróć uwagę, że po prawej jest pochyła ścieżka. W końcu dotrzesz do miejsca, w którym będziesz mógł na nią wejść. Zbieraj jajka i złap niebieską materię. Szybko skacz po platformach, aby na czas dotrzeć do zatrzaśniętej pokrywy. Zbierz 10 jajek i zepchnij wielkie jajo. Zeskocz tam, gdzie spadło i odbierz swoją baterię (Push The Flut Flut Egg Off The Cliff). Biegnij tam, gdzie wszedłeś na ścieżkę, tylko tym razem idź przed siebie. Kiedy zobaczysz wodospad - zeskocz niżej i zbierz wszystkie jajka, które tu się znajdują. Przepłyń w prawo i zgarnij muszkę. Wdrap się na wysepkę, na której siedzi pelikan - uderz go, a wypluje baterię. Teraz szybko po nią pobiegnij zanim ten znowu ją połknie (Get The Power Cell From The Pelican). Wokół wysepki, na której siedział pelikan jest 16 jajek w wodzie.
Wejdź do małego jeziorka i zbierz wszystkie jajka. Na górze zobaczysz pięć dużych balonów. Pod nimi znajdują się ujścia zielonej materii zastawione kamieniami. Rozwal kamienie pod każdym z balonów, a dostaniesz baterię (Unblock The Eco Harvesters). Obok jest półka z muszką - wskocz tam i zgarnij ją. Naprzeciwko jest druga półka, również z muszką - będziesz mógł ją zebrać dopiero po przejściu Forbidden Jungle.
Trochę dalej zobaczysz ujście niebieskiej materii i wyrzutnię, ale na razie nie możesz jej uruchomić - Launch Up To The Cannon Tower (dopiero po wykonaniu Find The Blue Vent Switch w Forbidden Jungle wróć tu, a będziesz mógł się dostać do miejsca, z którego potworki strzelają z działa. Po ich pokonaniu dostaniesz baterię).
Dalej na plaży zobaczysz trzy budowle. Na pierwszej jest muszka. Zgarnij ją i przegoń ptaki. Biegnij dalej i przegoń ptaki z drugiej budowli. Tu znajdziesz baterię (Climb The Sentinel). Przegoń ptaki z trzeciej budowli, a zobaczysz scenkę - biegnij tam, gdzie pojawiła się bateria i weź ją (Chase The Seagulls).
Wracaj do wioski i wymień jajka na baterię. Skieruj się tam, gdzie pomogłeś farmerowi i idź przed siebie. Powinieneś zobaczyć wiszący most - przejdź po nim, a znajdziesz się w...

Forbidden Jungle

Okey, to jest pierwszy poziom, w którym nie idzie się już przez większą część czasu przed siebie. Tu zadania można wykonywać praktycznie w dowolnej kolejności. Do takich leveli będę podawał tylko jak rozwiązać konkretne problemy. Czy coś zrobisz wcześniej, czy później zależy już tylko od Ciebie.

Baterie
Za świątynią zobaczysz dużą machinę. Wskocz na nią. Na górze ujrzysz lustro odbijające promień - zbij je, a wysunie się kolejne. Zeskocz niżej i pokieruj nim tak, aby trafić w inne lustro (kieruj się strzałką). Idź za wiązką światła, aby znaleźć kolejne lustro - je również odpowiednio nastaw. I tak dalej, aż nastawisz wszystkie lustra. Jak wrócisz do wioski, to odbierz swoją nagrodę od burmistrza (Connect The Eco Beams).
Przed wejściem do świątyni (po drugiej stronie mostu) jest niebieska materia. Wejdź w nią, aby podnieść most. Skacząc po nim dostaniesz się do wejścia do świątyni. Teraz musisz się dostać się na sam szczyt świątyni i zgarnąć baterię (Get To The Top of The Temple). Wejdź na przycisk na środku, a zjedziesz na sam dół świątyni. Tu będziesz musiał wykonać następujące zadanie...
Wejdź w korytarz i idź przed siebie. Dotrzesz do dużego pomieszczenia z baterią - zgarnij ją, a włączysz przełącznik, który otworzy ujścia niebieskiej materii (Find The Blue Vent Switch) [Teraz możesz wrócić do Sentinel Beach i zgarnąć brakującą baterię i muszkę].

PODSTAWY

Kontrola
Lewy analog - poruszanie Jak'iem
Prawy analog - poruszanie kamerą
X - skok
Kółko - kopniak
Kwadrat - cios
Trójkąt - rozglądanie się w FPP
L1, R1 - kucnięcie
L2, R2 - wyświetla status

Przedmioty
Power Cell (baterie) - wyglądają jak świecące sfery. To właśnie ich szukasz przez całą grę.

Precursor Orb - wyglądają jak różowe jajka. Z niektórymi bohaterami można je wymieniać na Power Cell. Większość z Precursor Orb znajduje się na widoku, ale niektóre są poukrywane na przykład pod wodą.

Scout Fly - zabaweczki Keiry. Znajdują się w czerwonych, metalowych skrzynkach. W każdej lokacji jest siedem ukrytych Scout Fly. Za odnalezienie ich wszystkich dostajesz jedną Power Cell.

Materia
Zielona - znajduje się wewnątrz skrzynek i wyskakuje z pokonanych przeciwników. Za każde 50 sztuk powraca jeden kawałek energii Jak'a. Czasami można odnaleźć zieloną materię, która sama w sobie ma wartość 50 sztuk normalnej energii.

Niebieska - powoduje, że Jak szybciej biega, przyciąga wszystkie przedmioty i bez dotykania rozwala skrzynki. Aktywuje artefakty, bramy i mosty.

Czerwona - zwiększa siłę ataku Jak'a.

Żółta - Jak może strzelać ognistymi pociskami.

Czarna - znajduje się w eksplodujących beczkach i ciemnych przepaściach. Po kontakcie z czarną materią Jak słabnie lub od razu umiera.

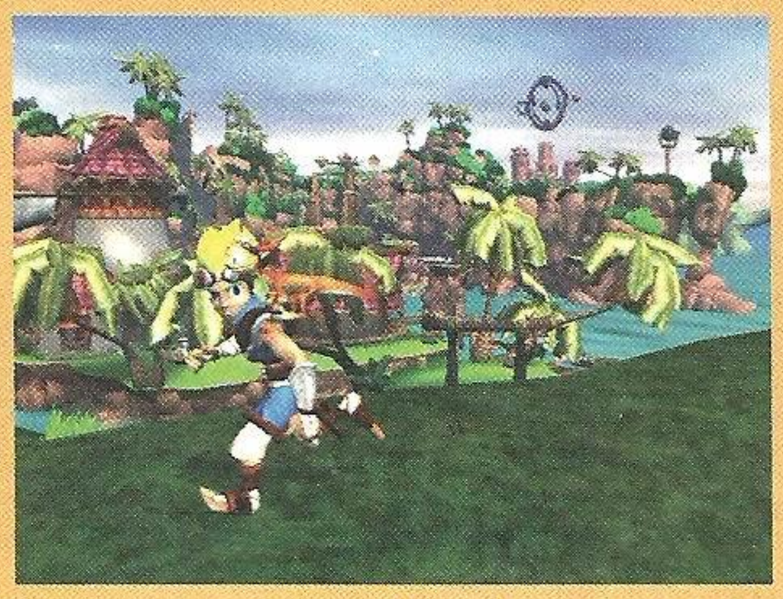
Idź dalej, a wrócisz się do pierwszego pomieszczenia. Ciągle idź dalej. Skacząc po platformach (uważaj, ponieważ obracają się wokół własnej osi) dotrzesz do bossa (Defeat the Dark Eco Plant). To wielgachna roślinka, która wypuszcza swoich kolczastych pomocników. Czekaj, aż przeciwnicy (na początku tylko jeden) schowają kolce i załatwiaj ich. Kiedy tego dokonasz, roślinka na chwilę ustawi się tak, że będziesz mógł dostać się do kwiatu. Uderz w niego, a boss znowu wypuści swoich pomocników, których trzeba załatwić. I tak w sumie trzy razy. Nic trudnego.
Zaraz na początku poziomu, po lewej na dole spotkasz wędkarza. Za złapanie 200 kilogramów ryb da Ci baterię (Catch 200 Pounds Of Fish). Zielone ważą jeden kilogram, a żółte pięć. Jeśli przeoczysz ryby o wadze 20 kilo, lub złapiesz jedną fioletową, to kończysz zabawę.
Zeskocz poniżej mostu, który prowadzi do świątyni i kieruj się rzeką w lewo. Przepłyń krótki tunel i złap baterię (Follow The Canyon To The Sea), która leży na małej wysepce. Wróć z powrotem i sprawdź okolicę (Open The Locked Temple Door). Ujrzysz trzy niebieskie materie i wyrzutnię (taką, jak w świątyni). Złap te materie i wyskocz z wyrzutni. Po lewej stronie świątyni, na końcu krótkiej dróżki są małe wrota. Szybko je otwórz (musisz cały czas mieć materię!) i wejdź do środka. Tu oczywiście znajdziesz baterię.

Muszki
1. Na platformie obok drugiego lustra.
2. Obok pierwszego lustra.
3. W pobliżu czwartego lustra.
4. Na zewnątrz świątyni. Jak wejdziesz do jej środka, to skieruj się w prawo. Wskocz na górę i wyjdź na zewnątrz. Tu na małej platformie znajdziesz muszkę.
5. Na wyższym piętrze świątyni.
6. Poniżej wejścia do świątyni, obok skrzynek z czarną materią.
7. Obok niebieskiej materii, której użyłeś do podniesienia mostu.

Idź tam, gdzie rybak ma swoją łódkę i wykorzystaj ją, aby dostać się na Misty Island.

Misty Island

Baterie
Musisz złapać zwierzątko biegające po Misty Island (Catch The Sculptor's Muse) i oddać je rzeźbiarzowi w Sandover Village. Zwierzątko biega ciągle po tej samej ścieżce, więc nie jest to trudne. Kiedy będziesz blisko, wduś kwadrat, aby je złapać.
Wdrap się na samą górę statku i zgarnij baterię (Climb The Lurker Ship). Idź dalej po kładce, z której zjeżdżają beczki. Na samej górze załatw potwory, które strzegą działa, a dostaniesz kolejną baterię (Stop The Cannon).
Return To The Dark Eco Pool - tą baterię znajdziesz w dużej, okrągłej lokacji z basenem czarnej materii (widziałeś to miejsce w intrze). Aby się do niej dostać, będziesz musiał odeprzeć atak wielu przeciwników (będą zeskakiwać z muru). Po walce wbiegnij na mostek po schodach, które się wysunęły.
Na środku jeziora jest kładka. Na jej końcu, w powietrzu wisi bateria. Wjedź na kładkę, rozpędź się i na końcu podskocz, aby dolecieć do baterii (Use Zoomer To Reach Power Cell). To jeszcze nie koniec przygód na jeziorze. Musisz zniszczyć wszystkich przeciwników, którzy latają nad nim (Destroy The Balloon Lurkers). Wypatruj, kiedy wróg zniża lot i po prostu uderz w niego swoją machiną. Ale uważaj na dwa głazy, które taszczy ze sobą każdy oponent - musisz się zmieścić dokładnie między nimi.



Po prawej od plaży są trzy niebieskie materie. Złap je i pobiegnij w stronę platformy - to ją uruchomi. Wskocz na nią, a zabierze Cię do ostatniej baterii (Use Blue Eco To Reach Power Cell).

Muszki
1. Na górce obok drewnianej skoczni.
2. Na górce obok drewnianej skoczni, która znajduje się niedaleko lokacji z basenem czarnej materii.
3. Na statku.
4. Na kładce, z której zjeżdżały beczki.
5. Na kładce na środku jeziora.
6. Na platformie po lewej stronie od wejścia do lokacji z czarną materią.
7. Idąc po tej platformie wejdź w jamę, która znajduje się w połowie drogi. Tu również znajdziesz muszkę.

Fire Canyon

Wróć do miejsca, gdzie siedzi farmer. Idź do wyroczni i wymień 120 jajek na baterię (wróć tu jeszcze raz, jak będziesz miał kolejne 120!). Keira powinna Cię poinformować, że masz już wystarczającą liczbę baterii, aby uruchomić jej pojazd. Idź w miejsce, które Ci wskaże.
Reach The End Of The Canyon - po prostu musisz dolecieć na jego koniec. Uważaj na temperaturę swojego wehikułu (wskaźnik po lewej). Jeśli się przegrzeje (wskaźnik dojdzie do końca), to Twój pojazd eksploduje i będziesz musiał zaczynać od początku.
Przelatuj przez niebieskie balony i materię. Dzięki nim będziesz się ochładzał i szybciej leciał. Staraj się przelatywać nad głazami i często wyskakiwać.
Free 7 Scout Flies - złap wszystkie muszki, które znajdują się w tej lokacji. Jest to bardzo proste - wszystkie leżą na Twojej drodze.

Rock Village

Wejdź do pierwszego domu i włącz portal. Pojawią się Twoi znajomi. Po rozmowie wyjdź (obok jest muszka) i skręć w lewo. Po pochyłych skałach zeskocz na dół. Przy najniższej skale znajdziesz muszkę. Trochę dalej będzie wyrocznia - pogadaj z nią (2x Bring 120 Orbs To The Oracle). Czyli standard, za 120 jajek da Ci jedną ze swoich baterii.
Idź dalej, a zobaczysz panią naukowiec (po lewej od niej, za głazem znajdziesz muszkę), za 90 jajek da Ci baterię (Bring 90 Orbs To The Geologist). Za głazem, który leży dalej znajdziesz muszkę.
Przejdź po moście i pogadaj z graczem (Bring 90 Orbs To The Gambler) i wojownikiem (Bring 90 Orbs To The Warrior). Standard. Obok na mostku, po lewej jest muszka. Teraz skieruj się w prawo i zejdź na molo. Zgarnij muszkę i sprawdź okolicę. Widzisz dziwną budowlę na wodzie? Dotrzesz tam, skacząc po platformach. To Lost Precursor City. Ostatnią muszkę znajdziesz przy wejściu do Boggy Swamp po lewej od tego miejsca, w którym teraz jesteś. A po lewej od Boggy Swamp jest maszyna, którą uruchomisz po zdobyciu 45 baterii.

Lost Precursor City

Baterie
Kiedy znajdziesz się w centrum miasta, wejdź w niebieską materię i odpal wszystkie skalne kule w tej lokacji. Musisz to zrobić tak, aby wszystkie były zapalone w tym samym momencie. Otworzą się drzwi, które prowadzą do małego pomieszczenia na środku. Wejdź tam i skocz na przycisk - to spowoduje, że wypłyniesz na powierzchnię. Skacząc po platformach dotrzesz do baterii (Raise The Chamber).
W pomieszczeniu, gdzie są trzy szklane tuby. Dostań się na platformę z baterią i uderz w przełącznik. Teraz tylko skacząc po platformach musisz dotrzeć do baterii (Follow The Colored Pipes).
Reach The Bottom Of The City - tę baterię znajdziesz w pomieszczeniu na końcu dwóch zjeżdżalni, na samym dole miasta. Kiedy ją zabierzesz, pomieszczenie zacznie wypełniać się czarną materią. Szybko wskocz w niebieską materię i na wyrzutnię. Teraz tylko skacz po kolejnych platformach, aż dotrzesz na sam szczyt. Tu znajdziesz kolejną baterię (Climb The Slide Tube).
W czwartym pomieszczeniu skocz na niebieski przycisk, a wysuną się trzy platformy. Skacząc po nich dostaniesz się do baterii (Quickly Cross The Dangerous Pool).
Match The Platform Colors - ta bateria znajduje się w pomieszczeniu z latającym, niebieskim smokiem i platformami nad zielonym bajorkiem. Skacz po tych platformach tak, aby wszystkie zapaliły się na niebiesko. Kiedy tego dokonasz, zgarnij swoją baterię.
Reach The Center Of The Complex - ta bateria jest zaraz za trzecim pomieszczeniem.

Muszki
1. W pierwszym pomieszczeniu na dole.
2. W trzecim pomieszczeniu po prawej.
3. W trzecim pomieszczeniu po lewej.
4. W trzecim pomieszczeniu w zielonej rurze.
5. W trzecim pomieszczeniu w niebieskiej rurze.
6. Przy dwóch platformach podnoszonych parą.
7. W pomieszczeniu po drugiej zjeżdżalni.

Wróć do wioski i wymień się z mieszkańcami.

Boggy Swamp

Rozwal pierwszego przeciwnika i podejdź do skrzynek. W nich znajdziesz żółtą materię. Trochę dalej zobaczysz metalowe skrzynki - możesz je rozbijać, kiedy Jak jest naładowany żółtą materią. Idź przed siebie. Przeskocz przez krzaki i zabierz muszkę. Podskakując i strzelając załatw wszystkie latające

potworki. Wskocz na wyrzutnię (najpierw złap niebieską materię), a znajdziesz się w pomieszczeniu z dwoma szczurkami i muszką. Zgarnij muszkę i wracaj. Przeskocz nad zaostrzonymi balami, a znajdziesz się w lokacji z jamą, z której wyłażą szczury. Złap żółtą materię i szybko ją rozwal, aby zapobiec dalszemu rozprzestrzenianiu się przeciwników. Dalej zobaczysz kolejne krzaki. Aby bezpiecznie je ominąć, wyskocz, złap się drewnianego palika i wyląduj po drugiej stronie. Załatw fioletową żabę i przeskocz nad palami. Najpierw złap żółtą materię i rozwal głaz, który leży na jej ujściu. Teraz załatw wszystkie szczury i rozbij głaz ze sznurem, a zobaczysz krótką scenkę. Musisz tak zrobić jeszcze trzy razy. Zgarnij baterię i cofnij się trochę (Break The Tethers To The Zeppelin). Skręć do tunelu po prawej. Przeskocz nad balami, złap żółtą materię i wykończ szczurki. Na końcu jaskini zobaczysz wyrzutnie - skorzystaj z niej, a znajdziesz się w lokacji z muszką i jamą szczurów. Załatw je i zgarnij owada. Wróć i idź dalej. Zobaczysz cztery metalowe skrzynki - rozwal je i zgarnij jajka. Teraz przyj ciągle przed siebie. Przeskakuj nad przepaściami łapiąc się drewnianych pali. W końcu dotrzesz do podwyższenia. Zejdź z niego i załatw żabę. Zobaczysz wielki głaz - strzel w niego. Zabierz baterię i przeskocz nad palami. Złap żółtą materię i wykończ wszystkie stworki. Idź przed siebie i zgarnij muszkę. Rozwal wszystkie metalowe skrzynki, wskocz na platformę z niebieską materią i zbierz jajka.
Wejdź w jaskinię po prawej, rozwal duży głaz (pod nim jest skocznia) i skrzynki powyżej. Złap niebieską materię i wyskocz ze skoczni, którą krył głaz. Dostaniesz się do zamkniętej lokacji i zostaniesz zaatakowany przez kilka stworków. Złap żółtą materię i wykończ je. Po walce dostaniesz swoją baterię (Defeat The Lurker Ambush). Zwróć uwagę na to, co dzieje się za palami wbitymi w ziemię. Złap materię i wybij się z wyrzutni. Wylądujesz w trochę innym miejscu. Złap materię i wyskocz z wyrzutni, na której wylądowałeś. Załatw norę szczurów i rozwal wielki głaz ze sznurem. Zgarnij baterię i wracaj. Idź cały czas przed siebie, aż dotrzesz do ptaka. Wejdź na niego i wskocz na platformy po prawej. Na samej górze skręć w prawo, a powinieneś zobaczysz skrzynkę z muszką. Zgarnij ją i wróć z powrotem. Teraz skacz po platformach (po drodze znajdziesz drugą muszkę), aż dotrzesz do kolejnej baterii (Ride The Flut Flut). Odprowadź ptaka z powrotem na jego miejsce i biegnij dalej. Rozwal skrzynki i dwie szczurze nory. Przeskocz przez drewniane pale, a dotrzesz do farmera. Poprosi Cię o pomoc. Zgódź się. Będziesz musiał rozwalić kilkanaście szczurów. Jak będzie stał w jednym miejscu, a Ty musisz tylko dobrze celować. Szczury będą pojawiać się w grupach, co znacznie utrudnia zadanie. Poza tym lubią zachodzić z boków, więc dobrze się rozglądaj i uważaj, aby żadnemu z nich nie udało się bliżej podejść. Po wykonanym zadaniu dostaniesz swoją baterię. Przeskocz przez małą przeszkodę po lewej, a znajdziesz się w jaskini. Przebiegnij przez nią i złap żółtą materię. Rozwal norę szczurów i przeskocz przez drewniane pale. Wykończ wszystkich przeciwników i rozwal skrzynki. Jest tu jedna z muszką - złap ją, a dostaniesz baterię. Skacząc po platformach dostaniesz się do ostatniego głazu. Wskocz na grzybopodobne platformy, rozwal głaz i zbierz baterię (Break The Tethers To The Zeppelin). Przejdź przez jaskinię (chyba wiesz, gdzie jesteś) i wróć do wioski. Wymień jajka na baterię i skieruj się do...

Precursor Basin

Tu poruszasz się korzystając ze swego pojazdu. Wszystkie muszki w tym poziomie leżą gdzieś na widoku i bardzo łatwo je znaleźć, dlatego nie podaję ich położenia.
Herd The Moles Into Their Hole - musisz zagonić cztery czerwone wiewióry do ich nory. Baterię odbierz od pani geolog.
Po tym poziomie latają cztery fioletowe stwory. Każdego z nich musisz dogonić i uderzyć swoim pojazdem (wtedy stwór zniknie). Z ostatniego stwora wypadnie bateria (Catch The Flying Lurkers).
Po prawej stronie od wejścia do tego poziomu jest taśma w szachownicę. Przeleć przez nią i zalicz trasę w czasie poniżej 45 sekund, a dostaniesz baterię od hazardzisty (Beat The Record Time On The Gorge).
Navigate The Purple Precursor Rings - poszukaj fioletowego okręgu i przeleć przez niego, a rozpocznie się wyścig. Musisz przelecieć przez wszystkie okręgi, które się pojawią. Czas nie jest określony, ale jeśli jakiś okręg przeoczysz i nie zdążysz przez niego przelecieć, ponieważ zniknie, to będziesz musiał zaczynać od początku.
Navigate The Blue Precursor Rings - to samo, co wyżej tylko trudniejsze.
Sprawdź lokalizację ujścia zielonej materii i łąkę, na której rosną fioletowe roślinki. Złap materię i przelatuj nad roślinkami tak, aby wszystkie znikły. Ale uważaj, bo po kilku sekundach roślinki odrastają, więc musisz się śpieszyć. Po wykonani zadania wyrośnie kwiat, z którego wypadnie bateria (Cure Dark Eco Infected Plants).
Wjedź do „drugiej" części poziomu i wjedź na podwyższenie. Skacząc po platformach dotrzesz do baterii (Get The Power Cell Over The Lake).

Wróć do wioski. Odbierz swoje baterie i wymień jajka. Idź do maszyny, która ma podnieść wielki głaz (musisz mieć przynajmniej 45 baterii). Pogadaj z Keirą i skacząc po platformach dostań się do potwora. Oto i drugi boss (Defeat Klaww). Najpierw zeskocz na jedną z trzech platform. Przeciwnik wystrzeli w Twoim kierunku sześć kamiennych kul. Unikaj ich skacząc z platformy na platformę. Ostatnia kula zostawi niebieską materię. Wskocz w nią, a uformuje się długi most. Nadal unikając kul, biegnij nim aż do żółtej materii. Złap ją i strzelaj w przeciwnika. Ten uformuje dużą kulę, która powinna spaść mu na głowę, a potem potoczyć się w twoim kierunku. W tym samym czasie most zacznie się rozpadać, więc wracaj na jedną z trzech platform. Teraz wszystko zaczynaj od nowa. I tak trzy razy. Za drugim i trzecim razem jest trochę trudniej, ponieważ most jest w kawałkach. Aha, i nie wpadaj do lawy, ponieważ w przeciwieństwie do pocisków, zabija natychmiast. Po pokonaniu bossa, zgarnij baterię i skacząc po platformach dostań się na drugą stronę.

Mountain Pass

Muszki są porozmieszczane na trasie, więc nie będziesz miał najmniejszych problemów z ich zebraniem.
Reach The End Of The Mountain Pass - ścigaj się z latającymi stworami do końca kanionu. Na mecie musisz być bezwzględnie pierwszy.
Find The Hidden Power Cell - na ostatniej lokacji przed jaskinią jest zamknięte ujście żółtej materii. Aby je uaktywnić, będziesz musiał odwiedzić Snowy Mountain i wrócić tutaj. Kiedy Jak będzie posiadał żółtą materię, strzel w ścianę po lewej, a powinna odsłonić ukrytą baterię.

Volcanic Crater

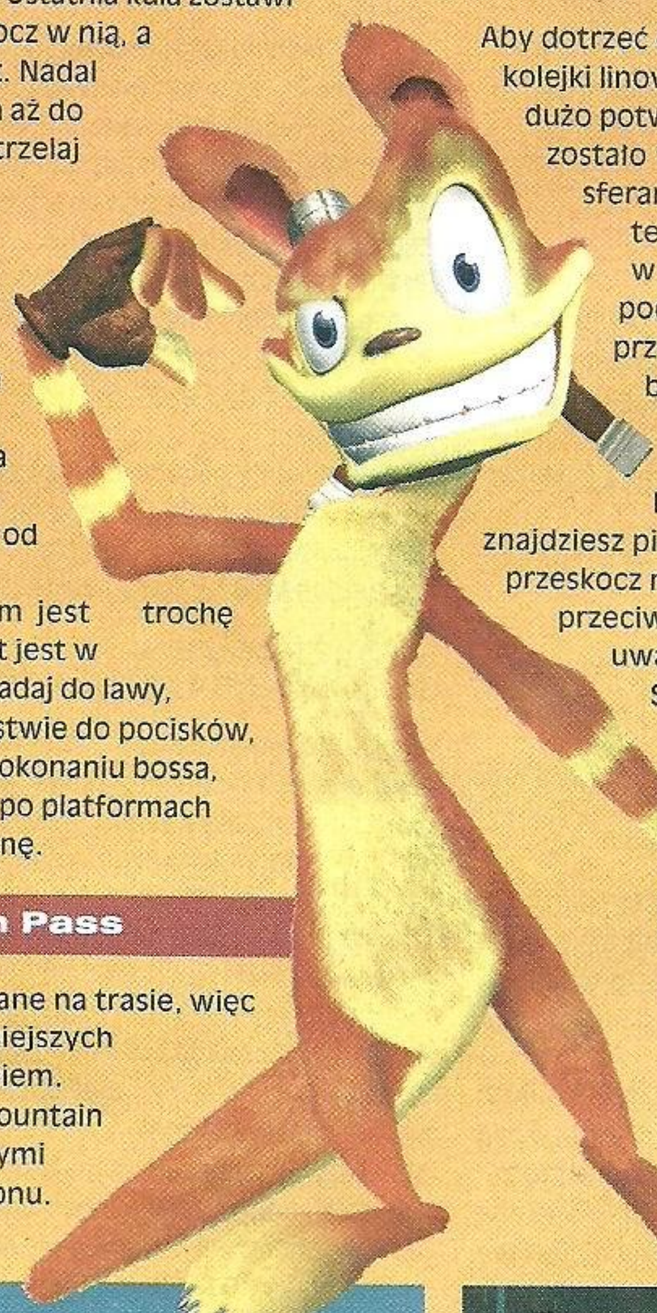
Idź do domku i uaktywnij teleport. Po scence wyjdź na zewnątrz i zwiedź okolicę.

Baterie
Idź do kopalni i pogadaj z górnikami. Za dziewięćdziesiąt jajek dadzą Ci cztery baterie (4x Bring 90 Orbs To The Miners). Na lewo od kopalni jest kilka platform, które schodzą coraz niżej. Zeskocz na najniższą z nich (przy samej lawie) i skieruj się w prawo. Dotrzesz do wyroczni, która da Ci dwie baterie za 120 jajek każda (2x Bring 120 Orbs To The Oracle). Blisko wejścia do Spider Cave znajdziesz metalową skrzynkę. Wbiegnij do tego poziomu i odszukaj najbliższe ujście żółtej materii. Wskocz w nie i szybko biegnij do tej skrzynki. Podskocz i strzel w nią. W ten sposób znajdziesz ukrytą baterię (Find The Hidden Power Cell).

Muszki
1. Zaraz po prawej obok wejścia do wioski.
2. W kopalni z dwoma górnikami.
3. Na prawo od kopalni, na skalnym słupie.
4. Przy wejściu do Lava Tube, za skałkami, obok torów kolejki.
5. Przy wejściu do Spider Cave.
6. Przy wejściu do Spider Cave.
7. Koło wyroczni.

Snowy Mountain

Aby dotrzeć do tego poziomu, musisz wsiąść do kolejki linowej. Uważaj, ponieważ kręci się tutaj dużo potworów. Po całym terenie rozrzuconych zostało 13 przycisków otoczonych niebieskimi sferami. Musisz te przyciski powyłączać. Aby tego dokonać, kucnij przy sferze i wyskocz w stronę przycisku (lub załatw to podwójnym skokiem). Kiedy wszystkie przyciski zostaną wyłączone, dostaniesz baterię (Deactivate The Precursor Blockers).
Okey, jesteś na początku poziomu. Przejdź kilka kroków i zeskocz niżej - tu znajdziesz pierwszą muszkę. Wróć na górę i przeskocz na drugą stronę. Załatw lodowego przeciwnika (uważaj na jego kolce) i zwróć uwagę na lodowe kule staczające się z góry. Skręć tam i wbiegnij na samą górę. Złap czerwoną materię i szybko pobiegnij dalej. Spotkasz kilku przeciwników, a wśród nich jednego większego z tarczą. Załatw ich wszystkich, a w szczególności tego z tarczą. Wróć z powrotem na dół i idź dalej przed siebie. Przeskocz na górę po lodowych słupach (na górze załatw małego stworka) i przejdź po wąskiej kładce. Przeskocz dalej, załatw stworka i zabierz drugą muszkę. Wskocz wyżej i długim skokiem dostań się na drugą



stronę przepaści. Prześlizgaj się przez lodowisko i złap czerwoną materię. Załatw wielkiego przeciwnika z tarczą. Sprawdź okolicę. Tam gdzie jest przepaść, znajdują się platformy. Na jednej z nich jest muszka. Wróć tam, gdzie przed chwilą załatwiłeś przeciwników i przejdź przez most. Zobaczysz ptaszka i duży przycisk. Wejdź na zwierzę i wskocz na przycisk. To spowoduje, że w powietrzu pojawią się platformy. Skacz po nich i zbieraj jajka. Na końcu znajdziesz baterię (Open The Lurker Fort Gate). Po scence wskocz na okrągłą platformę, która wyniesie Cię wysoko w górę. Sprawdź prawą stronę (czwarta muszka). Zbadaj drzewka, które rosną nieopodal - za nimi znajdziesz ukrytą grotę! Przyj przed siebie, aż dotrzesz do baterii i przycisku uruchamiającego żółtą materię (Find The Yellow Vent Switch). Idź w miejsce, które ukazał przerywnik, złap materię i podbiegnij do zamarzniętej w ścianie skrzynki. Rozbij ją, a otrzymasz baterię (Open The Frozen Crate). Teraz idź w stronę twierdzy (jeszcze do niej nie wchodź). Przejdź przez pierwszy most, jaki zobaczysz. Skręć w prawo i zejdź niżej. Zgarnij piątą muszkę. Idź dalej i złap czerwoną materię. Po platformach przeskocz do groty i załatw wszystkich przeciwników, łącznie z tym dużym. Kiedy tego dokonasz, dostaniesz baterię (Stop the Lurker Glacier Troops). Wróć na górę i przejdź przez drugi most. Dotrzesz na oblodzoną wysepkę. Załatw co trzeba i idź dalej. Wskocz na ruchomą platformę i weź czerwoną materię. Teraz ciągle przyj na górę szybko wykańczając hordy małych stworków. Przeskocz w stronę baterii i weź ją (Survive The Lurker Infested Cave). Idź dalej, a wyjdziesz przy twierdzy - wejdź do niej. Po prawej jest bateria - dotrzesz do niej skacząc po platformach (Get Through The Lurker Fort). Na najwyższej platformie po środku znajdziesz szóstą muszkę i niebieską materię. Złap ją, szybko zeskocz na sam dół i zbierz wszystkie jajka. Teraz wdrap się na dach budynku i zgarnij ostatnią muszkę.
Wracaj do wioski i wymień jajka na baterię. Teraz możesz również wrócić do Mountain Pass i odnaleźć ukrytą baterię.
Korzystając z wózków kolejki dostań się do...

Spider Cave

Ten poziom składa się z trzech lokacji, a w każdej trzeba wykonać jakieś zadania.

Baterie
Pierwsza lokacja:
Wdrap się najwyżej jak możesz, a potem skacząc po ruchomych platformach dostań się do baterii (Climb The Precursor Platforms), która znajduje się na widoku.
Sprawdź drewniane kolumny, po których chodzą wielkie dżdżownice. Złap żółtą materię i patrząc w FPP wystrzelaj je wszystkie. Kiedy tego dokonasz, z kolumny po środku wypadnie bateria (Use Your Goggles To Shoot The Gnawing Lurkers).

Lokacja z robotem:
Za robotem znajdziesz niebieską materię. Złap ją i wskocz na wyrzutnię, która
znajduje się na dole przepaści. Wybij się z niej i złap za rurkę. Przeskakując z
rurki na rurkę łap jajka i niebieską materię. Szybko przeskocz na platformę
uruchamianą materią i podjedź do baterii (Launch To The Poles). Stąd gdzie
stoisz, powinieneś zobaczyć baterię na głowie robota (Climb The Giant Robot).
Przedostań się w przeciwległy róg lokacji, a stąd wdrap się wyżej. Do tej baterii
dotrzesz skacząc po rurkach.

Na początku tej lokacji są trzy wyrzutnie. Przedostań się nimi do krótkiego tunelu.
Złap żółtą materię, a zaczną pojawiać się hordy pająków. Przebij się przez nie, aż
do końca tunelu. Złap baterię (Navigate The Spider Tunnel) i szybko wracaj.

Ciemna Jaskinia:
Przeskocz po ruchomych platformach na drugą stronę basenu. Zobaczysz ciemny
kryształ. Uderz w niego - to rozświetli okolice, więc szybko biegnij do następnego.
Tu zrób to samo i tak, aż do miejsca, gdzie znajdziesz baterię (Explore The Dark Cave).

Destroy The Dark Eco Crystals - musisz zniszczyć cztery ciemne kryształy. Wystarczy, że takiego dotkniesz i odbiegniesz na kilka kroków, a ten sam eksploduje. Pierwszy znajduje się na górze w pierwszej lokacji. Drugi w przejściu między pierwszą lokacją, a tą z robotem. Trzeci i czwarty są w pierwszym pomieszczeniu Ciemnej Jaskini. Jeden po lewej, a drugi po prawej w basenie. Ostatni znajduje się w basenie przy czwartym krysztale.

Muszki
1. Nad wejściem do pierwszej lokacji.
2. W pierwszej lokacji w małej grocie.
3. Przy wejściu do ciemnej jaskini.
4. Przy głowie robota.
5. Na platformie przed robotem.
6. Na początku Ciemnej Jaskini.
7. Przy czwartym krysztale w Ciemnej Jaskini.

Wróć do wioski, wymień jajka na baterie i skieruj się do Lava Tube.

Lava Tube

Kolejny poziom ścigałkowy. Tu możesz zyskać dwie baterie. Pierwsza znajdziesz na końcu poziomu (Reach The End Of The Lava Tube), a drugą dostaniesz za odnalezienie siedmiu muszek, które są oczywiście rozmieszczone na trasie.

Gol And Maia's Citadel

Na tym poziomie musisz uwolnić czterech mędrców. W tej lokacji dominują kręcące się talerze i kolorowe mosty. Zasada działania tych drugich polega na tym, że most składa się różnokolorowych klocków. Jeśli wskoczysz na przykład na niebieski klocek, to wszystkie inne klocki z tym samym kolorem spadają w przepaść, tak więc trzeba uważać na jakim kolorze się ląduje.
Koło wejścia jest pierwsza muszka - zgarnij ją i skieruj się w lewo. Przeskocz po ruchomych talerzach w stronę korytarza. W pomieszczeniu na jego końcu (przy wejściu) znajdziesz drugą muszkę. Złap materię i wyskocz z wyrzutni. Możesz sterować Jak'iem w locie, więc wykorzystaj to i skieruj się do następnej wyrzutni. I tak cały czas, aż wylądujesz na platformie na prawo od wejścia. Przejdź przez drzwi i uderz w generator (taka duża żarówka) - dzięki temu uwolnisz mędrca i otrzymasz baterię. Spójrz na ruchome talerze po prawej. Skacząc po nich (jest to dość trudne) dostaniesz się do następnej muchy.
Czas na mędrca po prawej. Skacz po kręcących się talerzach, aż do kolorowego mostu. Przejdź przez niego i wejdź w korytarz. W pewnym momencie zaatakuje Cię mnóstwo małych stworków. Strzelaj w nie z żółtej energii (ujście na początku korytarza) i szybko biegnij przed siebie. W międzyczasie złap czerwoną materię i wbiegnij do pomieszczenia. Szybko rozwal trzy

generatory (to one produkują te małe stworki) i wykończ resztę przeciwników. Przejdź przez otwarte wrota. Przeskocz przez trzy ruchome talerze. Aby przedostać się z ostatniego talerza na stały ląd, będziesz musiał skorzystać z długiego skoku. Rozbij generator i zgarnij baterię (Free The Red Sage). Na prawo od robota jest kolejna muszka.
Teraz skieruj się do wrót naprzeciwko tych wejściowych (będziesz musiał przeskoczyć przez długi kolorowy most). Znajdziesz się w dużym pomieszczeniu z dwiema platformami przed Tobą. Skorzystaj z nich, aby dostać się na duży metalowy sześcian (uważaj ponieważ rusza się wokół własnej osi). Przeskocz na trzecią ruchomą platformę, a z niej na drugi ruchomy sześcian. Uważaj, ponieważ ten skok jest dość daleki. Najlepiej ustaw kamerę bokiem tak, aby widzieć odległość platformy od sześcianu. Przebiegnij przez niego i zeskocz po drugiej stronie. Przeskocz na ruchomy talerz, a z niego na kolejną platformę (musisz to zrobić długim skokiem po przewrocie!). Kolejnym długim skokiem przeskocz na stały ląd. Wejdź w ujście niebieskiej materii i wskocz na platformy, które się uniosły. Przedostań się na górę i zgarnij szóstą muszkę. Przeskocz na jedną z prostokątnych platform. Kiedy zbliżysz się do maszyny wypalającej te platformy, przeskocz nad tą przed Tobą. Będziesz musiał zrobić to dwa razy. Przeskocz na stały ląd i zbij generator.
Zgarnij baterię (Free The Blue Sage), a zobaczysz scenkę. Zjedź na dół i skręć w lewo. Skacz po nowych platformach, aż do trzech kręcących się talerzy. Wskocz po nich na górę i sprawdź ruszające się po okręgu ramiona. Przeskocz po nich na samą górę (na drewnianą kładkę). Idź przed siebie (po drodze znajdziesz siódmą i ostatnią muszkę w grze), aż dotrzesz do generatora. Zniszcz go, a otrzymasz 101 baterię i uwolnisz ostatniego mędrca (Free The Green Sage). Po scence będziesz musiał pokonać ostatniego bossa - olbrzymiego robota.

Bitwa składać się będzie z kilku etapów.
1. Najpierw rozbij wszystkie skrzynki i złap niebieską materię. Zjedź na sam dół i złap żółtą materię. Podskakuj i celuj w oko potwora. Po pięciu ciosach ujrzysz krótką scenkę.
2. Ten etap powtórzy się jeszcze dwa razy. Szybko pobiegnij do ujścia niebieskiej materii i złap ją. Teraz skieruj się do wyrzutni, która znajduje się naprzeciwko tego ujścia. W międzyczasie robot powinien wystrzelić dużą bombę. Wyskocz w górę, aby uchronić się przed eksplozją.
3. Po tym, jak już znajdziesz się na ziemi, zobaczysz, że przeciwnik wysyła zieloną energię. Po chwili z dziury w podłodze wyskoczy kilka potworów. Złap żółtą materię i załatw je wszystkie. Kiedy już tego dokonasz, wykonaj manewr opisany w punkcie drugim.
4. Przeciwnik wystrzeli pięć głazów, które będą eksplodowały jeden za drugim. Podczas wybuchu wytworzy się fala uderzeniowa, którą musisz oczywiście przeskoczyć. W międzyczasie złap żółtą materię i atakuj rękę przeciwnika. Po kilku strzałach powinna odpaść więc po raz kolejny przeprowadź manewr opisany w punkcie drugim.
5. Boss wyskoczy z potężnym działem, z którego będzie wystrzeliwał wielkie kule. Unikaj ich i strzelaj właśnie w to działo. Kiedy je wykończysz, zobaczysz krótki przerywnik.
6. Teraz tylko szybko złap białą materię, a boss zostanie zlikwidowany.

Obejrzyj filmik końcowy i poczekaj, aż przelecą napisy. Jeśli zdobyłeś wszystkie baterie, będziesz mógł obejrzeć pełne zakończenie.

ISS PARTY

Kolejna część poradnika do PES.

Witam po dłuższej przerwie! Znów okazało się, że Jerzy Engel ma szczęście do losowań grup eliminacyjnych. Trafiliśmy do w miarę słabej grupy, w której nikt oprócz Szwecji nie powinien nam poważniej zagrozić. Jest więc duża szansa, że Polska zadebiutuje nareszcie na Mistrzostwach Europy.

marcellus3@wp.pl

W PES są dwa nowe sposoby poruszania się. Do znanych z ISS Pro Evolution 1 i 2, sprintu (R1) i normalnego biegania doszły: szybki bieg (R2) i „dreptanie" (L1). Zaczniemy od najwolniejszego poruszania się.

„Dreptanie" z L1 jest niezbyt przydatne poza kilkoma momentami. Jego największą wadą jest stosunkowo niewielka zwrotność zawodnika i długi czas potrzebny na to, żeby zawodnik zaczął dreptać. Ma też oczywiście swoje zalety - ciężko jest odebrać zawodnikowi piłkę, bo lepiej się zastawia. Zagrania dostępne w kombinacji z L1: L1+X rozpoczyna One - Two (pisałem o tym w poprzednim wydaniu ISS PARTY). Wciśnięcie L1 + O spowoduje dośrodkowanie w pole karne (lub jego okolice) przeciwnika z dowolnego miejsca na boisku (przydatne w kontrach), L1 + Trójkąt to wysokie podanie na dobiegnięcie (też dobre przy kontrach oraz do rozrzucania piłki do wybiegających skrzydłowych lub bocznych pomocników), L1 + Kwadrat - strzał lobem o wysokiej paraboli, fajny i przydatny tylko łatwo jest przelobować nie tylko bramkarza ale i bramkę. Zalecam delikatne naciskanie przycisku.

Normalny bieg - tu wszystko jest po staremu. X to normalne podanie, Trójkąt to podanie po ziemi na dobiegnięcie, Kółko to podanie „górą" - im mocniej naciągniecie pasek, tym będzie silniejsze i Kwadrat to strzał (jak wyżej). Normalny bieg to nadal najlepszy sposób na dryblowanie, podawanie i strzelanie bramek. Jest kompromisem pomiędzy szybkością poruszania się z R2 lub R1, a zwrotnością.

Szybki bieg - nowy i bardzo przydatny sposób poruszania się. Jest kompromisem pomiędzy szybkością biegania z R1, a panowaniem nad piłką w normalnym sposobie poruszania się. Ma jednak swoje ograniczenia. Biegając z R2 nie możemy strzelać i wykonywać wysokich podań. Reszta zagrań pozostaje bez zmian. Dodatkową zaletą jest możliwość wykonania prostego zwodu tzw. odejścia. Biegnąc prosto wystarczy, że naciśniemy kierunek w bok od linii biegu, a zawodnik zrobi krótki zwód w tę stronę i po chwili będzie mógł znów biec prosto - przydatne do mijania obrońców podczas kontry, czasami działa też na bramkarzy. Jednak jak każde zagranie w PES, wymaga dobrego wyczucia czasu i miejsca.

Sprint - najczęściej używany sposób poruszania się, mimo tego, że kontrola nad piłką i zawodnikiem jest mocno ograniczona. Niezastąpiony przy kontrach i niezbędny w obronie. Jednak nie wolno go nadużywać, a już szczególnie w obronie! Jednoczesne wciśnięcie R1+X lub R1+Kwadrat, gdy zawodnik przeciwnika jest do nas zwrócony plecami i się zastawia, może spowodować, że zostaniemy łatwo minięci i sytuacja podbramkowa gotowa. W takich chwilach lepiej używać samego X. Inne zastosowania tego klawisza: gdy naciągniemy już pasek strzału i szybko naciśniemy R1, to zawodnik odda strzał lobem o niskiej paraboli - przydatne do strzelania z większych odległości, gdy bramkarz za daleko wybiegł, a także gdy bramkarz jest bardzo blisko zawodnika (już się rzuca pod nogi). Naciśniecie R1, gdy piłka po podaniu X'em jest tuż przed zawodnikiem spowoduje, że zawodnik przepuści ją pomiędzy nogami - przydatne, gdy za naszym graczem jest inny zawodnik z naszej drużyny.

Zwody
Nie łatwo jest zwieść przeciwnika, pomimo tego, że jest na to kilka sposobów, o jednym już wspomniałem przy „Szybkim biegu". Kolejne są takie:
Krótka „przekładanka" - podczas każdego rodzaju biegu (normalny, szybki, sprint) trzeba dwa razy szybko nacisnąć L2. Przydatna podczas prób minięcia obrońcy.
Pełna „przekładanka" - jak wyżej tyle, że L1.
Zwód do strzału - gdy pasek strzału jest już naciągnięty, naciśnij X. Zawodnik zrobi zwód, który może zmylić obrońcę lub bramkarza. Najlepiej jest wykonywać go przez szybkie przeciągnięcie palcem po obu klawiszach. Im mniej pasek strzału jest naciągnięty, tym zwód będzie krótszy i szybszy.
Odwołanie strzału - gdy pasek strzału jest już naciągnięty, naciśnij R2 aby odwołać strzał.
Przeskakiwanie nad wślizgiem - R3 (wciśnięcie prawej gałki analogowej). Zawodnik wypuszcza sobie piłkę do przodu i przeskakuje nad szarżującym obrońcą - przydatne, gdy wiesz, że Twój przeciwnik lubi się często wślizgiwać.

Dośrodkowania i podania „górą".
Sprawa się nieco komplikuje - w klawiszologii można znaleźć aż pięć różnych ustawień (Long Pass Mode). Oto one:

Type 1 - bardzo podobne do tych znanych z ISS 1 i 2 - podania „górą" są automatycznie kierowane do odbiorcy (choć nadal trzeba uważać na siłę podania), a naciśnięcie Kółka, gdy zawodnik jest przed polem karnym w okolicy linii bocznych boiska jest dośrodkowaniem. Po przekroczeniu linii pola karnego: O - wysokie dośrodkowanie (na „długi" słupek), O,O - niższe, mocniejsze dośrodkowanie na „krótki" słupek, O,O,O - dośrodkowanie po ziemi. Oczywiście L1 + O (lub dwa i trzy - zasada jak wyżej) również działa.
Type 2 - Jak wyżej tyle, że podaniami „górą" trzeba kierować.
Type 3 - Dośrodkowania Kółkiem wychodzą tylko po przekroczeniu linii pola karnego. Normalnie działa L1 + O. Podania „górą" są automatycznie kierowane do odbiorcy.
Type 4 - Jak wyżej, choć w tym ustawieniu chyba lepiej działają dośrodkowania za pomocą L1 + O.
Type 5 - Dośrodkowania tylko za pomocą L1 + O. Podaniami „górą" trzeba kierować. Nie działa dośrodkowywanie Kółkiem na wysokości pola karnego (działa jak normalne podanie „górą").

Jak strzelać? No jak?
Po pierwsze strzałami można i trzeba kierować. To, którą nogą zawodnik będzie strzelał, również nie jest bez znaczenia - wiadomo, że zawodnik prawo nożny lepiej strzela z prawej nogi. Trochę zmieniono zasady - już nie jest tak, że lepiej strzelać z prawej strony zawodnikiem lewo nożnym, a z lewej - prawo nożnym. Teraz mają oni skłonność do „odkręcania" strzału i piłka często mija „dalszy" słupek. Dlatego po lewej stronie boiska lepiej spisują się zawodnicy lewo nożni, a po prawej na odwrót (przynajmniej przy strzałach w długi róg, gdy nabiegamy na wprost słupka). Zawsze warto jest strzelać na „dalszy" słupek, ale nie jest już takie trudne trafienie przy „krótkim" słupku. Wybór zależy od sytuacji. Moment strzału też jest bardzo ważny. Gdy bramkarz jest zbyt blisko napastnika, to szansa na trafienie strzału (nieważne mocnego czy słabego) jest znikoma. Nadal świetnie spisują się „szczurki" czyli lekkie strzały po ziemi, choć nie są już tak morderczej jak w ISS Pro Evo 2. W PES bramkarze dużo lepiej poruszają się po linii i zazwyczaj wyłapują wszystkie strzały z nieprzygotowanych i trudnych pozycji. Dobrze skracają kąt strzału i nie dają się łatwo nabierać na zwody, ale to wcale nie znaczy, że są niepokonani. Wystarczy trochę potrenować i od razu nasze konto bramkowe znacznie się zwiększy - najlepiej w Practice (wprawdzie bramkarze rzadko opuszczają pole bramkowe, ale można przynajmniej potrenować kierowanie strzałami).
W Practice Mode jest też możliwość obejrzenia, jak wyglądają w akcji poszczególne zagrania. Wystarczy wejść w Controls i wybrać jedną z kilkunastu real-time'owych animacji. Niby człowiek wszystko już wie, ale jak zobaczy jakieś zagranie w akcji, to mu się odświeża pamięć. A przy okazji pokazane są kombinację klawiszy, jakie należy wcisnąć, by uzyskać dany efekt. Polecam!
To tyle na dziś. No i pamiętajcie, że kto pyta nie błądzi - nie bójcie się ja nie kopię i nie gryzę.

Konkurs
Do numeru kwietniowego (N+ 42) przyjmujemy tylko strzały lobem. Ale nie zależy nam na wielkich odległościach - raczej na kunszcie i technice strzelca. Pamiętajcie o tym!

Do numeru majowego (N+ 43) przyjmujemy tylko bramki strzelone po najefektowniejszych dryblingach jak na przykład: minięcie dwóch obrońców, położenie bramkarza i strzał do pustej bramki. UWAGA!
Zaliczamy tylko bramki strzelone w meczach Master League lub International League na poziomie trudności Hard.

UWAGA! PRZYPOMINAMY ZASADY KONKURSU
- przyjmujemy tylko bramki z ISS PRO EVO 1 i 2, wersji PAL
- karty pamięci lub kasety video wysyłajcie pod adresem:
NEO PLUS, skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81
- karty odsyłamy po miesiącu/dwóch. **- kaset video nie odsyłamy.**

BRAMKI MIESIĄCA

Pierwszy samobój. Barthez to straszny frajer piekarz. Nagroda dla Tomasza Jagły z Elbląga.

Drugi samobój. Argentyna nie taka silna, a przyjamniej na bramce. Nagroda dla Mateusza Steca z Darłowa.

Pierwszy szczupak - w roli głównej sam Emsi. Nagroda dla Sebastiana Obirka.

Drugi szczupak i niejaki pan Rebrov. Nagroda dla Adriana Zawady z Włoszczowy.

GTA3: Gangsta's Paradise

Dochodzą do mnie wieści, że chcecie być gangsterami. Wszyscy chcą być gangsterami. Wszyscy chcą być tacy jak ja i robić dokładnie to, co ja robię. To bardzo ładnie... Powiem więcej: cieszy mnie to.

txt: o.g

Do you got what it takes?
Bycie gangsterem to nie prosta sprawa. Nie każdy może nim być. Trzeba spełniać wiele wymagań i sprostać wielu niepisanym zasadom. Żadne życiorysy czy listy motywacyjne nie wystarczą. Nie można robić tego dla zabawy.
Najlepiej zacząć od obrabowania banku. W stoczeniu się na samo dno, od którego, jak wiadomo, najłatwiej odbić się na sam szczyt, najbardziej przydatna może okazać się własna dziewczyna. Przerost ambicji zagwarantuje Ci kilka kulek w brzuchu. Potem już tylko rozprawa, przewóz więźniów i ucieczka. Korzystaj ze znajomości, ciężko pracuj, a to co miasto ma do zaoferowania, na pewno Cię nie ominie. I nigdy nie zapominaj bejzbola - to podstawa.

Welcome to Liberty City, the worst place in America.
Jak myślicie, co powoduje, że moje miasto jest najbardziej przytulnym miejscem w Ameryce? Że co? Korupcja, mafia, morderstwa, gwałty... hehehe
Mamy największy odsetek pracoholików w kraju!!!
Cztery miliony ludzi, z czego większość to... Eh, ale nic. Ktoś przecież musi być „normalny" i prowadzić „normalne" życie. Olać to. Porozmawiajmy o ludziach bliższych memu sercu. Pogadajmy o gangach.

Leone Family
Teren: okolice St Marks w Portland
Biznes: ochrona i rabunki
Domena: restauracje, kluby, rozrywka
Styl: silna sycylijska rodzinka, dobrze ubrani i wygadani
Wozy: limuzyny
Charakterystyka: tradycyjna, lojalna i silna grupa
Ludzie: Leone, Joey, Luigi, Toni

Yakuza
Teren: najczęściej można ich spotkać w Staunton Island od strony Portland, Central Business (część finansowa)
Biznes: hazard, ochrona
Domena: kasyna
Styl: wyglądają jak niewiniątka
Charakterystyka: tradycyjna japońska organizacja przestępcza. Lojalni i honorowi.
Ludzie: Asuka, Kenji

Triady
Teren: Chinatown
Biznes: ochrona, pranie (nie tylko bielizny)
Domena: fabryki
Styl: tatuaże
Wozy: vany
Charakterystyka: mają bzika na punkcie utrzymywania swojego terytorium

Diablo
Teren: Hepburn Heights
Styl: wysportowani, przystojni, dobrze ułożone włosy
Wozy: czarne Stalliony
Charakterystyka: hiszpański gang bujających się szybkimi brykami

Kartel
Teren: okolice lotniska i terenu budowy Pan-Lantic w Staunton Island. Kręcą się również koło swojej bazy w Shoreside Vale.
Domena: zastraszanie
Styl: skórzane buty, jeansy, kolorowe koszulki z krótkimi rękawami, kapelusze ze skóry aligatora
Wozy: niebieskie pick-up'y 4x4
Charakterystyka: brutalni i nieobliczalni

Sout Side Hoods
Teren: przedmieście w Shoreside Vale
Styl: złote łańcuchy, pierścienie i zęby, markowe wdzianka
Wozy: Rumpo XL

Yardies
Teren: Up town w Staunton Island
Styl: ciemne, przydługie wdzianka
Wozy: Lobo
Charakterystyka: znaczą swój teren amuletami voodoo

Aha, i lepiej nie kradnijcie wozu jakiegoś gangu na oczach jego członków. Lepiej nie pluć innym w kaszkę, ponieważ grozi to utratą zdrowia lub życia. W najlepszym przypadku tylko małymi kłopotami z ucieczką.

Music (it's what I'm living 4)

To, że w samochodach można posłuchać wybranej stacji radiowej, jest chyba oczywiste. Jednak kilka faktów zasługuje na wyróżnienie. Przede wszystkim humor. Wystarczy, że zarzucicie Chatterbox FM, gdzie dzwonią ludzie ze swoimi zwariowanymi problemami, a zrozumiecie o czym mówię. Tu króluje tekst Toni'ego, który ciągle jest traktowany przez swoją mamę jak dziecko. „Ci niegrzeczni naukowcy zasługują na śmierć" po prostu rządzi. Na Flashback FM lecą kawałki z „Człowieka z blizną" Briana De Palmy z Alem Pacino. Kiedy włączycie Double Cleff FM, usłyszycie klasyczne utwory. Wymienię te bardziej znane. „Non piu andrai farfallone amoroso" lub „Finch'han del vino" Mozarta. Usłyszymy Pavarott'iego śpiewającego „Chi mi frena in tal momento", czy „Le Donna E Mobile". Carreras umili nam czas swoim „Libiamo ne'lieti calici".

Power and da money

W każdej dzielnicy jest do wykonania kilka misji, które nie są potrzebne do fabularnego zakończenia. Ale skoro już są, to można sobie przedłużyć zabawę. Na początek misje El Burro. Gość kontaktował się ze mną przez publiczny telefon w parku w Portland.

Turismo
El Burro opowiedział mi o ulicznych wyścigach i polecił, abym wziął w nich udział. Musiałem znaleźć szybką furę np: Diablo, Banshee lub samochód policyjny. Wybrałem ten ostatni i pojechałem na miejsce startu. Po rozpoczęciu wyścigu od razu przekonałem się, jacy ludzie biorą w nim udział. Szaleńcy. Aby wygrać, musiałem mocno trzymać się drogi i sprawnie przejechać przez osiemnaście checkpointów.

I Scream, You Scream
Jacyś frajerzy podskoczyli El Burro. Trzeba było ich ukarać. Zleceniodawca stworzył misterny plan. Należało wyeliminować ich podczas spożywania lodów. Najpierw pojechałem po bombę. Kiedy już miałem ją w swoich dłoniach, popędziłem tam, gdzie jeździł samochód z lodami. Zablokowałem go, wyciągnąłem gościa i pojechałem do Atlantic Quays. To właśnie tam urzędowali wrogowie El Burro. Zaparkowałem i włączyłem muzyczkę sygnalizującą przybycie pana lodziarza. Wysiadłem i oddaliłem się na bezpieczną odległość. Kiedy ludzie z gangu podeszli do samochodu, zdetonowałem bombę. Podbiegłem i zebrałem gnaty, jakie po sobie pozostawili.

Trial By Fire
Triady zadarły z El Burro. Aby podgrzać atmosferę, koleś zlecił mi zabicie 25 członków Triady. Pojechałem tam, gdzie wskazywała ikonka broni. Jakież było moje zdziwienie, kiedy odnalazłem miotacz płomieni. Miałem dwie i pół minuty na wykonanie zadania. Wsiadłem do samochodu, wyjechałem z zaułka i skręciłem lewo. Wjechałem na szerszą drogę (znów skręciłem w lewo) i po chwili dotarłem na boisko do koszykówki. Stało tam kilku członków Triady. Szybko wymierzyłem im karę. Jednak było ich mniej niż dwudziestu pięciu. Biegałem po boisku w tę i z powrotem, czekając aż pojawią się nowi goście do rozwalenia. W ten sposób udało mi się zaliczyć zadanie.

Big 'n' Veiny
Musiałem pozbierać rozrzucone po całym mieście pisemka. Zacząłem z 25 sekundami. Za każdy zgarnięty magazyn dostawałem 1 sekundę. Nie musiałem zbierać każdego zagubionego numeru, ale i tak trudno było się zmieścić w czasie. Poza tym musiałem dobrze się rozglądać, by nie zgubić śladu.

Lekcja latania

Pytacie, co można zrobić z samolotem, który stoi na lotnisku? Już wyjaśniam. Dodo, bo tak nazywa się ta maszyna, to mały, czerwony samolocik bez skrzydeł. To znaczy skrzydła posiada, ale nie są doczepione. Można do niego wsiąść i sterować. Jednak czy można latać? Tak, ale niestety nie za długo. Mój rekord to trzynaście sekund. Okey, oto przepis jak tego dokonać.
1. Ustawcie się na końcu długiego pasa (tam, gdzie startują duże samoloty pasażerskie). Wduście X i poczekajcie chwilę, aż samolocik rozpędzi się.
2. Łagodnie przechylcie lewy analog do przodu. Nie nazbyt szybko, ponieważ maszyna za bardzo pochyli się do ziemi i odbije od podłoża. Zauważycie, że samolot delikatnie przyspiesza.
3. Kiedy zobaczycie, że już szybciej nie można, powoli odchylcie analog do pozycji zerowej. Możecie również kombinować z minimalnym przechyleniem gałki do tyłu.
4. I proszę bardzo - lecicie. Nie radzę skręcać, ponieważ to skraca długość lotu. Zwróćcie uwagę na to, że jeśli maszyna za ostro poderwie się do lotu, to prawie natychmiast spada. Możecie troszeczkę korygować nachylenie samolotu, aby dłużej pozostać w powietrzu. Ale pamiętajcie, latanie Dodo wymaga dużo ćwiczenia i eksperymentowania samemu więc do dzieła.

Life is Good

Być może już co-nie-co słyszeliście o tym.
Prawdopodobnie obiły się o Wasze uszy jakieś plotki, ale nigdy jeszcze sami tego nie próbowaliście. Okey, czas aby zasmakować tego, co miasto ma do zaoferowania. Czas zostać mężczyzną. Zapracowany gangsta nie ma czasu na stałe związki. Zresztą tak samo jak gliny. Nie ma w tym nic złego. Wyzbyliście się już wszelkich uprzedzeń? Musicie zrobić tak:
1. Zgarnijcie szybką, dobrze wyglądającą bryczkę. Może być Diablo, Banshee lub coś innego, co wygląda odlotowo. Pokręćcie się po mieście w nocy i przylukajcie jakąś prostytutkę.
2. Podjedźcie do niej i poczekajcie aż podejdzie. Przez chwilę będzie gadała lub poprawiała wdzianko, aby za moment wsiąść do środka wozu. Teraz za sekundę sam na sam będziecie płacić jej dolara.
3. Szybko udajcie się w jakieś odosobnione miejsce, np. do parku lub do swojej dziupli. Zatrzymajcie samochód i obserwujcie, co się dzieje. Po chwili panienka wysiądzie ze swoją kasą, a bohater będzie miał o czterdzieści punktów więcej zdrówka. Można tak dobić do 125 punktów, czyli o 25 więcej niż standardowo!
4. Czujecie się lepiej, ale macie pustkę w portfelu. Co więc robicie? Dorywacie panienkę i odbieracie swoją kasę. Brutalne, ale prawdziwe. Jeśli jesteście leniwi, to nie wysiadajcie z samochodu, tylko ją przejedźcie.

Okay, to koniec pierwszej lekcji przetrwania w wielkim mieście. Za miesiąc ciąg dalszy. See ya!

NEON

Neon to nowy-stary dział w Neo Plus. Znajdą się tu felietony, publicystyka i inne ciekawe materiały, które uda nam się wyprodukować. Jest to także szansa dla Was. Jeśli macie ochotę napisać artykuł, bądź felieton - zróbcie to, a jeśli będzie wystarczająco dobry, zostanie wydrukowany. To właśnie od naszych czytelników pochodzą atrykuły o Minigunie i PS3, które z ochotą publikujemy. A więc do dzieła. Łykamy wszystko, co fajne.

Minigun: rzeczywistość i mit

Minigun w świadomości masowego odbiorcy zaistniał w 1987 roku, wraz z pojawieniem się filmu Predator.

To właśnie tam oddział komandosów szturmujący tropikalną dżunglę używał tej śmiercionośnej broni, nazywanej przez bohaterów „kosiarką". Drogi miniguna i gier zbiegły się pod dachem, młodej i niezbyt znanej, lecz prężnej firmy Id Software. Był rok 1993.Chłopaki z Id stworzyli wtedy pierwszą prawdziwą grę fpp - kultowego dziś Doom'a. Jedną z najużyteczniejszych broni w Doom'ie był właśnie minigun, który stał się później inspiracją dla reszty autorów gier. Rozpoczęło się szaleństwo kręcącej się, sześciolufowej armaty niszczącej wszystko w zasięgu wzroku. Minigun stał się symbolem masowego zniszczenia. Wystrzelona z niego seria pocisków wysadza samochody, ścina drzewa, wyrywa dziury w ścianach, a co najważniejsze, przebija się przez najmocniejsze kamizelki, nie dając szans nawet najtwardszym przeciwnikom. Nikt i nic nie jest w stanie uchronić się przed niszczycielską siłą miniguna. Nie można się więc dziwić, że każdy prawdziwy mężczyzna chce go zdobyć i siać pożogę, z której cało wychodzi jedynie posiadacz takiej zabawki. Po sukcesie IdSoftware na rynku pokazało się mnóstwo gier, w których znaleźć można było broń wzorowaną na Doom'owym minigunie. Reprezentowały one wszystkie gatunki, jednak w większości były to gry fpp - na przykład Half-Life, Quake, a z nowszych choćby Halo. Z przedstawicieli innych gatunków warto wymienić obie części Power Stone i dobrze znaną wszystkim serię

Neo też miał przyjemność postrzelać.

Worms. Nawet malutkie, pozornie bezbronne, robale sięgnęły po obrotówkę. Ale minigun nie zawdzięcza swojej popularności jedynie sile strzałów. Także jego wygląd przyczynił się do powstania fenomenu tej broni. Błyszczący, ociekający chromem minigun to cud techniki wojskowej. Nie ma w nim żadnej, zbędnej elektroniki. Tylko stal, taśma z nabojami i czysta mechanika. Przy każdej serii słyszy się huk wystrzałów oraz dzwoniące przy upadku na ziemię łuski. Właśnie te dźwięki stały się nieodzowną częścią „zabawy" minigunem. Ale jaki jest minigun naprawdę? Pomysł jest dość stary, ale tak naprawdę działka, które można uważać za pierwowzór występujących w grach i filmach minigunów, pojawiły się w okresie wojny w Wietnamie. Obecnie produkowanych jest wiele modeli - między innymi M61A Vulcan i M134 Minigun. Najbliższy „wirtualnemu" minigunowi jest drugi z wymienionych.

Przyjrzyjmy mu się dokładniej. M134 Minigun: kaliber 7.62mm, mierzy około 80 cm długości. Sześć luf obracanych, w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara przez elektryczny silnik, zapewnia doskonałe chłodzenie i szybkie ładowanie. Kiedy pocisk z górnej lufy zostaje wystrzelony, do dolnej ładowany jest kolejny. Nie załadowany M134 waży 17.5 kg, natomiast po doczepieniu taśmy z pociskami jego masa podskakuje do 40 kg, co jednak w dalszym ciągu nie stanowi dla zaprawionego w bojach żołnierza dużego problemu. Jednakże nikt nie jest w stanie przeciwstawić się sile odrzutu powstającej przy wystrzeliwaniu nawet do 6000 pocisków na minutę (to przecież 100 wystrzałów na 1 sekundę!). Ale z taką prędkością nigdy się nie strzela - zazwyczaj jest to „zaledwie" 2000 strzałów na minutę, co i tak zżera amunicję w tempie błyskawicznym - rzadko kiedy pocisków starczy nawet na 30 sek. ciągłego ognia.

Gdyby ktoś próbował strzelać z M134 trzymając go w ręku, zostałby zgnieciony przez rozpędzony, 40-kilogramowy kawał stali, lecący z siłą zbliżoną do tej, z jaką grawitacja działa na 1.5 tony. To tak, jakby „użytkownik" trzymał dużego fiata z czterema rosłymi panami.

Minigun: piękny kawał szlachetnej stali, zaawansowany produkt inżynierii wojskowej.

Z tego powodu minigun musi być przyczepiony do czegoś co zapewnia mu oparcie i umożliwia celowanie, dlatego stosowany jest głównie w śmigłowcach. Może być także doczepiony do stojaka i zamontowany jako działko stacjoname. Należy pamiętać o tym, że nie jest to, w żadnym wypadku, broń przystosowana do przenoszenia i używania przez pojedynczego żołnierza. Z jednego ważkiego powodu - obrót luf zapewnia silnik elektryczny, a silnik jak to silnik - wymaga zasilania!

Miniguny znalazły szerokie zastosowanie w nowoczesnych armiach. Używa się ich wszędzie tam, gdzie utrzymywany jest kontakt wzrokowy z przeciwnikiem i nie ma potrzeby „mamowania" rakiet. Minigun z pewnością sprosta zadaniu, a seria pocisków jest nieporównywalnie tańsza od pełnej elektroniki rakiety. Starsi „bracia" minigunów stali się podstawowym wyposażeniem samolotów bojowych, takich jak szturmowy A-10 Tank Killer oraz innych myśliwców (model M61A1/A2 Vulcan). Najmniejszy - M134 Minigun - jest najczęściej na wyposażeniu helikopterów desantowych jako uzbrojenie strzelca siedzącego w otwartych drzwiach. Pamiętacie słynną scenę z Matrixa? To właśnie jest M134 Minigun.

Model M-61A1 używany jest również w marynarce wojennej jako broń przeciwlotnicza i przeciwrakietowa w systemie Phalanx. O rozmiarach tego działka niech świadczy fakt, że jedna, samowystarczalna (amunicja, radarowe systemy naprowadzania itd.) wieżyczka waży „zaledwie" 6 ton.

Chcielibyśmy wspomnieć jeszcze o dźwiękach jakie towarzyszą strzelaniu z miniguna. Ludzkie ucho nie rozróżnia poszczególnych wystrzałów z tej broni. Odstępy między nimi są po prostu zbyt krótkie i pojedyncze strzały zlewają się w jeden, długi... No właśnie... W co? Tak naprawdę seria z miniguna „brzmi" bardziej jak syrena okrętowa (w przypadku większych egzemplarzy tej broni) lub warkot jakieś maszynerii, niż wystrzał z karabinu, czy dźwięki, jakimi obdarzany jest przez twórców filmów i gier.

Trzeba spojrzeć prawdzie w oczy. Minigun znany nam z gier i filmów nie istnieje... Nikt oprócz Arniego nie jest w stanie z niego strzelać. Może tylko Vulcan Raven. Ale dlaczego miałoby to nas - graczy obchodzić? Uwielbiamy siać zniszczenie i pożogę, więc czemu mielibyśmy z tego zrezygnować?

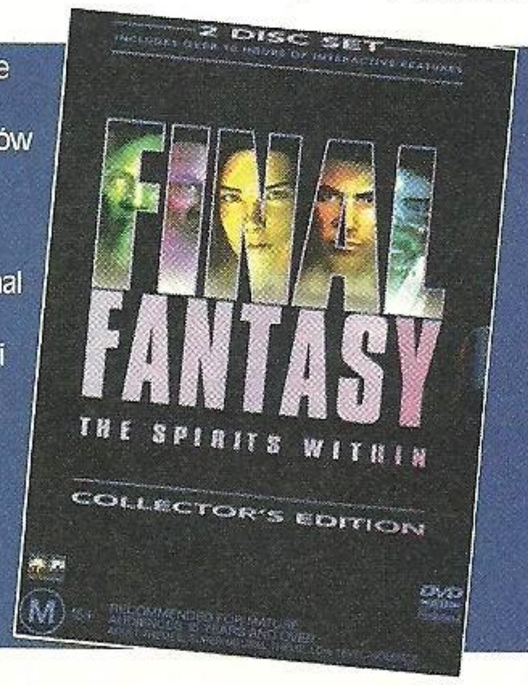
C-Mike i Gino

Final Fantasy DVD

Dwupłytowa edycja filmu nie rozczarowuje.

O filmie każdy ma swoje zdanie; na pewno warto go było zobaczyć w kinie - choćby ze względu na rewelacyjną pracę grafików Square Pictures. Ze względu na duże straty obraz szybciutko trafił na DVD. Transfer jest perfekcyjny - mówimy przecież o cyfrowym obrazie na cyfrowym nośniku, nie ma mowy o żadnych zadrapaniach taśmy filmowej. Film jest oczywiście w formacie widescreen. To znaczy, że na normalnych telewizorach pojawią się czarne paski na dole i na górze ekranu. Dźwięk - naturalnie - Dolby Digital, cudownie rozszczepiony. Na dobrych głośnikach po prostu można wjechać w ekran. Jakość tego DVD jest porażająca.

Ale to nie wszystko. Zestaw składa się z dwóch płyt, a na pudełku napis wyraźnie mówi o 10 godzinach bonusów i dodatków. Nie widziałem jeszcze filmu na DVD, który miałby ich więcej. Są tu dwie ścieżki z komentarzami drugiego reżysera i animatorów (Japończyków i Amerykanów). Jest także osobny komentarz autora ścieżki dźwiękowej - Elliota Goldenthala. Można sprawdzić kolejne stadia powstawania filmu (animacji), trailery filmu, gry Final Fantasy X, długi dokument o powstawaniu obrazu, wczesne próby animacji, specjalne kartoteki postaci i wehikułów, storyboardy, dowcipy z animowanymi postaciami, alternatywny początek filmu i masę, masę innych rzeczy. A bonusy, które tylko można odtworzyć w PlayStation 2? Cóż, nie ma takich. Krótko mówiąc: rewelacyjny pakiet. Uwaga na piracką wersję - jest tam tylko czysty film, nie ma żadnych bonusów.



Fan Art: do dzieła, kreatywni!

Z pewnością niektórzy z Was (a może nawet większość) są zagorzałymi fanami jakiejś gry. Czy to powoduje, że...

og@hoga.pl

Przybliżająca się data premiery sprawia, że dokładnie analizujecie każdy screen, zapowiedź czy animację? Wertujecie czasopisma, przewalacie stosy stron internetowych, aby uzyskać jakikolwiek skrawek informacji? W poprzednią część jesteście mistrzami na osiedlowym podwórku? Przeszliście grę sto razy, mimo tego, że oferuje tylko jedno zakończenie? Motywami z tej produkcji macie wytapetowany cały pokój? Kiedy zamykacie oczy, myślicie tylko o niej? Jesteście fanami, ale czy ta pozytywna energia kiedykolwiek wywołała w Was chęć stworzenia czegoś nowego? Dobrze, powiedzmy, że chciało się Wam i dokonaliście czegoś niezwykłego. Ale dla kogo? Dla siebie samych? Być może, ale jeśli jest to coś wspaniałego i jedynego w swoim rodzaju, to zdecydowanie powinniście się tym podzielić. Z nami, z innymi fanami.

Nie myślcie sobie, że jesteście osamotnieni. Na świecie żyje wiele podobnych do Was osób. Istnieje Fan Art.

Fan Art zawiera w sobie wiele różnorodnych zjawisk. Ogólnie rzec można, iż jest to działalność fanów, którzy nie ograniczają się tylko do konsumowania gier. Grają, to fakt, ale mają również wiele pomysłów i realizują je. Nie robią tego dla kasy, a jedynym profitem jest dobra sława wśród innych fanów.

Zacznijmy od najbardziej charakterystycznego przejawu Fan Art'u: rysunków.

Nawet w Neo Plus jest Galeria, gdzie możecie podziwiać wspaniałe prace ludzi, którzy zaprzęgają swoje artystyczne zdolności, aby zrealizować wizje związane z grami. Twórcy Fan Art'u wykonują swoje prace w wielu gatunkach przekazu graficznego. Poczynając od bardzo uroczych kredek, przez (nie)zwykły ołówek, na farbach i sprayach kończąc. Także różnorodność form jest bardzo duża. Każdy znajdzie coś dla siebie. Osobiście gustuję w cztero-obrazkowych humorystycznych komiksach. A stąd już niedaleko do mangi, która, jak wiadomo, wywodzi się z kraju, gdzie powstaje większość naszych ukochanych gier. I jest tego naprawdę dużo. Tematy zahaczają (wymienię tu tylko wierzchołek góry lodowej) o takie tytuły jak FF, DoA czy RE.

Kolejnym zjawiskiem są tzw. Fan Fic (od skrótu Fan Fiction). Są to opowiadania wymyślone przez fanów. Jeśli nigdy nie mieliście ich w swoich łapkach, to uwierzcie mi na słowo: czytanie o alternatywnych przygodach swoich ulubieńców, napisanych amatorską ręką, jest ciekawym doświadczeniem. Często takie historie są pisane humorystycznie, a postacie stawia się w sytuacjach, które nigdy by nie miały miejsca w ich własnych światach. A co powiecie na mieszanie uniwersów, czyli tzw. crossover. Można na przykład urządzić spotkanie Akiry z Jinem. To jeszcze nie koniec. Fani posuwają się do mieszania totalnie różnych światów. Snake, Puchatek, Zombiale i Mario w jednym? Bardzo możliwe, ale jak na razie tylko na kartach Fan Fic'ów.

Niektórzy co bardziej zaawansowani gracze pecetowi ingerują nawet w same gry, co również jest przejawem Fan Art'u. Dzięki temu, że hardware'owa jak i software'owa struktura jest otwarta, mogą powstawać bardzo zaawansowane dodatki. Zaraz po premierze co lepszych tytułów na sieci pojawiają się skiny, czyli skórki, które nałożone na model postaci, całkowicie zmieniają jej wygląd. Standardem są też nowe poziomy, nakładki, rozszerzenia, mody itd. Na pecetowej scenie DOOM, QUAKE czy HALF-LIFE doczekały się niezliczonej ilości takich bonusów.

Fan Art to także nakładki na program WInAmp

Wiecie do czego zmierzam? Niedługo każda konsola będzie miała możliwość łączenia się z globalną siecią. Kiedy do gry wejdą takie gadżety jak twarde dyski pozwalające zapisywać duże ilości danych, to wrota do takich dodatków staną otworem. Czy muszę dodawać, że często amatorskie produkcje przewyższają pierwowzór i osiągają status kultowych?

Nie wiem jak Wy, ale ja opcję takich rozszerzeń w SOUL CALIBUR 2 przyjąłbym z otwartymi ramionami. Nawet kilkanaście ubranek na postać przygotowanych przez autorów może się znudzić, a w sieci czeka kilkaset następnych! Dorzućcie sobie nowe, amatorsko wykonane areny, a trudno będzie się oprzeć takiej perspektywie.

Rzućcie teraz okiem na ISS Party, gdzie wielu fanów przysyła swoje bramki. Na sieci można znaleźć zarejestrowane pojedynki mistrzów Soul Calibur'a, Quake'a czy UT. Niektórzy gracze realizują się właśnie w taki sposób.

Uff, dużo tego, ale mam nadzieję, że choć trochę przejaśniło się Wam w główkach. Na koniec mogę tylko jeszcze raz powtórzyć, jeśli stworzyliście coś ciekawego, niesamowitego, odlotowego, zakręconego i nie boicie się z tym pokazać, to śmiało - wysyłajcie to do nas, na adres redakcji, Gulasha lub mój. Czekamy na Fan Art'y, Fan Fic'i i wszystko inne. Ostrzegamy: tylko bez klonowania. Nasi specjaliści codziennie skanują zawartość sieci i bez problemu wyłuskają wszelkie próby niegrzecznego zachowania. Jesteśmy w miejscach i wiemy rzeczy, o których możemy wiedzieć tylko my, więc uważajcie. Aczkolwiek, jeżeli znajdzie się coś wartego zauważenia (i nagrody), to wiedzcie, że grono redakcyjnych krytyków to dostrzeże. Pady i gry czekają właśnie na Was.

Sayonara.

Dlaczego Sony straszy wypluciem PS3?

Wiele się mówi o potędze ostatniej maszyny tego japońskiego koncernu, a samo Sony jeszcze przed wydaniem PS2 chwaliło się niesamowitymi możliwościami swego nowego dziecka.

Od tamtego czasu minęły prawie lata i już pojawiają się przecieki na temat nowej konsoli. Trochę za szybko, nie sądzicie? Zwłaszcza mając na uwadze przechwałki Sony o nieprawdopodobnych możliwościach, jakie miały nas - graczy wgnieść w fotel i pozbawić żuchwy.

Oczywiście nie twierdzę, że PS2 jest nieudaną konsolą z technicznego punktu widzenia i od razu chciałbym odsunąć od siebie jakiekolwiek podejrzenia o konsolowy rasizm. Chodzi mi wyłącznie o suche fakty. Faktem wcale nie suchym (gdyż wielu z nas zmoczyło się z wrażenia patrząc na GT3 czy MGS2 lub GTA3) jest, że ta konsola ma w swej bibliotece całkiem sporo doskonałych gier. Zatem dlaczego Sony teraz podaje do wiadomości, że prace nad nowym sprzętem idą (prawie) pełną parą?

Dlatego, że koncern czuje na karku oddech rywala. Chodzi oczywiście o Xboxa. Nie oszukujmy się - lwia część odbiorców GCN znajdzie się w innej kategorii wiekowej, a konsola raczej nie będzie stanowić bezpośredniej konkurencji dla tych dwóch kolosów (pomimo, że technicznie właściwie niczym im nie ustępuje, a ma nawet kilka bardzo oryginalnych patentów).

O tym, że PS2 jest sprzętem skomplikowanym w programowaniu wiemy wszyscy, ale być może nie wiecie, że architektura tej konsoli niesie za sobą szereg ograniczeń sprzętowych, których pozbawiony jest XBOX. Na pierwszy ogień idzie oczywiście układ graficzny, który wyposażony został w 4 MB pamięci wideo. To już w momencie premiery było krokiem wstecz (poczciwy Dreamcast ma 8 MB). Oczywiście niektórzy z Was siedzący głębiej w sprzęcie powiedzą: no tak, ale jest to pamięć bardzo szybka, co rekompensuje jej niewielki rozmiar. Teoretycznie macie rację, jest to pamięć typu RDRAM (Rambus Direct RAM) o teoretycznej przepustowości 48 GB/s, niestety jednak nie wielu programistów umie wykorzystać ją w taki sposób, by ukryć niedostatki wielkości, a wykorzystać szybkość. Najlepszym tego przykładem jest denerwujący efekt flickeringu (trzęsienia się dalszego planu i cienkich krawędzi) występujący nadmiernie niemal w każdej grze na tę konsolę.

Patrząc na układy graficzne PS2 można odnieść wrażenie, że projektanci chcieli w jakiś sposób zaoszczędzić przy procesie produkcji. Być może się to udało, ale ceną jest niezwykłe skomplikowanie procesu programowania.

Xbox jest konsolą przyjazną dla programistów z uwagi na swą pececiarską architekturę, a do tego oferuje wiele efektów gotowych w ramach biblioteki DirectX 8.0/8.1. Układ graficzny Xboxa w zasadzie mógłby działać sam - bez pomocy procesora głównego, ale to temat na inny artykuł. Istotne jest, że drzemiący w środku zmodyfikowany Ge-Force 3 pozwala programistom na stosowanie efektów niemożliwych do osiągnięcia na PS2 (teoretycznie wszystko można osiągnąć, ale co innego w praktyce) jak np. pełnoekranowy antyaliasing, lub environmental bump mapping (to mapowanie wybojów na przykład na asfalcie przy wykorzystaniu wielu źródeł światła). Efekty te są jakby zaprogramowane w GF3, podczas gdy na PS2 trzeba odwalać rzeźbiarstwo ludowe by uzyskać pożądany efekt. Z reguły i tak będzie on gorszy niż na X-ie.

To o czym napisałem powyżej, nie jest tylko marudzeniem upośledzonego dewianta, a przekłada się na konkretne przykłady wydanych już gier. Zwróćmy uwagę, że prawie wszystkie wydane już hity były zapowiadane od samej premiery systemu, czyli około 2 lata zajęło ich twórcom doprowadzenie ich do zamierzonego poziomu (choć pewnie dłużej, bo zaczęli je tworzyć zanim PS2 weszła do sprzedaży).

Nawet sam Hideo Kojima przyznał, że Xbox oferuje gotowe efekty, które w przypadku PS2 trzeba żmudnie programować, a to przekłada się na wydłużenie czasu potrzebnego na ukończenie gry. Podobnie wypowiadali się programiści jednego z amerykańskich developerów - mówili oni zgodnie, że pisząc na PS2 muszą się skupiać nad procesem uzyskania obrazu na telewizorze, a XBOX robi większość za nich. Oni tymczasem mogą skupić się nad fabułą gry itp. itd.

Jeżeli już przy grafice jesteśmy, to trzeba dodać, że słabe gry na X-a będą wyglądać może nieco pecetowo (czyli sztucznie), ale będą jednocześnie, jakby to ująć, schludne. A to wszystko dzięki wspomnianym już efektom sprzętowym.

Kwestię grania przez net za pomocą konsoli Sony możemy pominąć milczeniem, a to lada chwila będzie możliwe w przypadku wielkiej nadziei Billa G. Podobnie jak doskonała według mnie opcja podkładu własnej muzyki do gier poprzez skompresowanie jej i zapisanie na twardym dysku wielkiego pudła. Podejrzewam, że nie będzie to możliwe w przypadku Soniacza. Dlaczego? To temat na inny artykuł będący tworem mego schorowanego umysłu.

Wszystkie wymienione wyżej aspekty składają się na to, że PS2 będąc z technicznego punktu widzenia dobrą konsolą, nie może sprostać konkurencji w postaci X-a. Wiedzą o tym dobrze panowie z zarządu Sony i już starają się sprytnie nakręcać koniunkturę na PS3. Podobnie Sony postąpiło jeszcze za czasów DC, a okazało się, że wyszła z tego kupa (pierwsze gry na PS2). No ale poczekamy, zobaczymy.

Poyep

ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

Pierwszą zarobkową grą video, jaka pojawiła się w amerykańskich salonach, był Pong. Czarno - biały ekran i dwie białe kreski wzbudzały wtedy większe zainteresowanie graczy, niż dzisiaj najwymyślniejsze osiągnięcia wirtualnej rzeczywistości.

Kilka lat później salony gier zaczęły rozwijać się jak grzyby po deszczu za sprawą nowej generacji kolorowych gier video firmy Konami. Bodajże w 1982 roku wypuściła ona na rynek pozycję sportową o nazwie Hyper Olympic. Młodzież szalała, a właściciele salonów mozolnie wymieniali joysticki i przyciski dosłownie mordowane przez graczy, bo od ilości uderzeń w przycisk czy poruszeń jostickiem zależały osiągnięcia zawodników walczących w kilku lekkoatletycznych dyscyplinach. Potem pojawiało się jeszcze wiele innych gier nawiązujących do dyscyplin olimpijskich, ale dopiero Decathlete Segi uczynił znaczący postęp w tej dziedzinie, wprowadzając w pełni środowisko 3D.

Od tego czasu w dziedzinie arcadowych gier sportowych SEGA jest niewątpliwie samodzielnym liderem. Potwierdzeniem tej tezy niechaj będą dwie niniejsze gry : Virtua Athletic i Beach Spikers. Pierwsza z nich będzie miała premierę na londyńskiej wystawie ATEI pod koniec stycznia. Projektantów z SEGA Sports od dawna kusiło wykorzystanie mocy systemu Naomi w takiej właśnie grze. Podczas gdy piłka, koszykówka, tenis, wyścigi samochodowe pojawiają się co roku w nowych wersjach, to lekka atletyka trafia na tapety twórców gier raczej w czteroletnim okresie powtarzalności olimpiad.

Virtua Athletic to typowe zawody lekkoatletyczne, w których możemy wcielić się w jednego z dziesięciu zawodników z różnych krajów by powalczyć w sześciu następujących dyscyplinach: sprint na 100m, skok w dal, bieg przez płotki na 110m, skok w wzwyż, rzut oszczepem i strzelanie do rzutków. Dyscypliny te są tradycyjnie wykorzystywane w grach tego rodzaju. Na tym jednak podobieństwo do wspomnianego pierwowzoru Konami się kończy. SEGA nie pożałowała tutaj na sesje Motion Capture i zawodnicy wyglądają, a także ruszają się jak prawdziwi lekkoatleci. Każdy z nich posiada swoją określoną charakterystykę i osiągnięcia w poszczególnych dziedzinach. Wybieramy własnego mistrza i do roboty. Firmy produkujące joysticki i przyciski do gier arcadowych już zacierają ręce z radości. SEGA proponuje dla tej gry dwa rodzaje obudów - standardową, z 29-calowym monitorem (Naomi Universal Cabinet) i przygotowaną specjalnie dla Centrów Rozrywki Rodzinnej. z 39 calowym monitorem i siedzeniami dla graczy. Nowe dzieło ekipy pana Yu Suzukiego to Beach Spikers - siatkówka plażowa. W tej dziedzinie próby czyniły już inne firmy jak Visco z Volleyball pod NEO-GEO, czy Gaelco z Touch And Go. Niestety, nawet koreańska plażowa siatkówka - Beach Fantasy (gdzie tak na marginesie zawodniczki po wygranym meczu pozbywały się skąpych zresztą strojów bikini), nie zdołały zyskać uznania arcadowych graczy.

Beach Spikers zdecydowanie różni się od swoich poprzedników. Przede wszystkim jest w pełni trójwymiarowa, ale to oczywiście można powiedzieć o większości współczesnych gier. Nowa siatkówka plażowa SEGI ma jednak coś, czego inne nie mają - dobry system sterowania. System zasadza się na sygnalizowaniu graczom miejsca upadku piłki w postaci okręgów widocznych na piasku.

Używamy jostick'a i dwóch przycisków. Trzeba znaleźć się w zaznaczonym polu i nacisnąć przycisk. Jeśli uda nam się trafić do mniejszego okręgu, nasze odbicie i podanie będzie idealne, większy okrąg zapewnia tylko normalne przyjęcie piłki. Podobna sytuacja ma miejsce przy tzw. ścięciach (spike'ach). Musimy wtedy ustawić się przy siatce w centralnym okręgu. System gry jest intuicyjny i łatwo można go opanować. O dziewczętach nawet nie wspomnę, bo przyznam, że zamiast koncentrować się na wspomnianych okręgach, zupełnie inne kształty wzbudzały moje zainteresowanie. W grze występują zawodniczki z kilku krajów i kontynentów. Twórcy postarali się, by panny różniły się nie tylko kolorem skóry, bikini czy wyglądem, ale także charakterem i umiejętnościami.

Niestety - przez to nie mogę popisać się dobrymi wynikami. Moc dla obu wspomnianych gier dostarcza Naomi 2, która rządzi obecnie w grach arcade. Co ciekawe - system 246 firmy Namco, oparty na architekturze PS2, mozolnie przebija się do salonów i jak na razie poza startowymi pozycjami, czyli Tekken 4 i Ridge Racer V, jakoś nie widać zasilanych nim innych gier. Gry coraz bardziej zbliżają się do rzeczywistości i nie opuszcza mnie wrażenie, że na końcu tej drogi jest po prostu fizyczne uczestnictwo w danej dyscyplinie.

W ten sposób twórcy gier ostatecznie podetną gałąź, na której siedzą. Póki co, mamy jednak zimę, a siatkówka plażowa i lekka atletyka to dopiero kwestia kilku miesięcy lub kosztownego przelotu do spalonej słońcem i pożarami Australii.

Val B.

O dziewczętach nawet nie wspomnę, bo przyznam, że zamiast koncentrować się na wspomnianych okręgach, zupełnie inne kształty wzbudzały moje zainteresowanie.

rpGamer

„Final Fantasy: The Spirits Within" - sukces czy porażka?

Ten film miał stać się kamieniem milowym dla światowej kinematografii. Miał wprowadzić nową jakość, zaszokować niedowiarków, którzy śmieli wątpić w potęgę SquareSoftu, a przy okazji usatysfakcjonować wszystkich fanów Final Fantasy oczekujących iście epickiej, wspaniałej fabuły popartej olśniewającym wykonaniem.

A jednak nie wszyscy są zadowoleni. Trywialna fabuła byłaby może odpowiednia do kolejnej gry (i to raczej nie RPG - sugeruję strzelankę), ale w żadnym wypadku nie do filmu, mającego wynieść Square na piedestał. W moim przypadku efekt był taki, iż mniej więcej od połowy projekcji przestałem się interesować jego treścią, skupiając się bardziej na wykonaniu trójwymiarowych modeli, czy chociażby doskonałym dźwięku, miast scenariusza, który, w przypadku produkcji tej klasy, powinien porywać niczym wiatr halny! Nie twierdzę, że był fatalny, ale po raz kolejny w tej branży daje się zauważyć przerost formy nad treścią, co powoli staje się zjawiskiem mocno niepokojącym - czyżby brakowało pomysłów lub naprawdę dobrych twórców strony merytorycznej filmów? Kończąc moją krótką refleksję, muszę niestety ze smutkiem stwierdzić - liczby mówią same za siebie.

Nie dyskutując o gustach, jednemu nie możemy zaprzeczyć - film okazał się kamieniem... u szyi Square. Ogromne straty, jakie przyniósł, odbiły się znacząco na prosperowaniu firmy, zmieniły plany wydawnicze (vide dużo wcześniejsza niż planowana premiera filmu na DVD), masowe zwolnienia, niesłabnąca recesja. Reasumując, debiut grafików (choć ich działka została wykonana niemal perfekcyjnie), reżysera - pana Sakaguchi, oraz całego sztabu ludzi, których nazwiska możemy poznać na końcu filmu, możemy bez wątpienia zaliczyć do mocno nieudanych.

„Człowiek uczy się na błędach!" - mógłby rzec ktoś z tłumu. Ale czy przypadkiem SquareSoft, wydawałoby się - prężna i przyszłościowa firma, nie pcha się w kolejne, za przeproszeniem, bagno? Chodzi mi oczywiście o ich najnowszą produkcję, którą japońscy gracze otrzymają już lada chwila. Final Fantasy XI... Abstrahując od faktu, iż zerwanie z dotychczasową tradycją, polegającą na zapewnieniu graczowi maksimum rozrywki w trybie przygody dla jednego gracza (jak w każdym, szanującym się, RPG - młócka w Diablo nie jest, niestety, moim ideałem zabawy), i wkroczenie na niepewny grunt sieciowej rozrywki (w dodatku z użyciem konsoli w miejsce PC), gdzie od naszych współtowarzyszy zabawy mogą dzielić nas setki, czy tysiące kilometrów, połączenie może paść w najmniej odpowiednim momencie, a lagi - przestoje spowodowane choćby obciążeniem sieci - uniemożliwiać normalną grę.

Square jednak nie daje za wygraną, twierdząc niezłomnie, iż zadba o wszystkie szczegóły. Serwery, łącza, pomoc dla graczy... Super? Kupimy śliczne pudełko z napisem Final Fantasy XI, umieścimy równie śliczną płytkę w napędzie naszej prześlicznej konsoli, łączymy się z serwerem i jazda? Otóż, nie bardzo. Podstawową dla większości graczy kwestię połączenia z Internetem, które byłoby w miarę szybkie i do tego w granicach możliwości finansowych przeciętnego fana Final Fantasy, pominę milczeniem. Jak pewnie zdążyliście się domyśleć, wymienione przeze mnie elementy wsparcia obiecywanego przez Square są dosyć kosztowne w utrzymaniu - miłym akcentem jest, że firma mająca poważne kłopoty finansowe udostępni nam te wszystkie dobrodziejstwa całkowicie gratis! A teraz przeczytajcie jeszcze raz poprzednie zdanie i zastanówcie się nad prawdopodobieństwem podobnego posunięcia ze strony Square... Dobra, nie będę Was dłużej męczył - to był czysty sarkazm - na 99% nic takiego nie będzie miało miejsca. Darmowy ma być jedynie chat oraz poczta!:(Abonament za korzystanie z sieciowych usług Square to początek wydatków. Czy nadal ktoś z Was wróży grze wielkie powodzenie na świecie, nie wspominając o naszym wspaniałym i równie wysoko rozwiniętym technicznie, co gospodarczo, ojczystym kraju? I don't think so:(

„-Portfel jest celem? / -Nooo...!"

Tak jak wszystko na świecie, również Internet ulega nieubłaganej komercjalizacji i jest to rzecz całkowicie naturalna. Polscy internauci mają szczęście, iż na razie jeszcze żaden z liczących się serwisów informacyjnych nie podłapał pomysłu zagranicznych potentatów w tej branży (patrz IGN), wprowadzając niemałe opłaty za dostęp do świeżych informacji. A samo przedsięwzięcie nie jest wcale bezsensowne, wnioskując ze sporego zainteresowania ich ofertą. Jeśli coś jest dobre i warte swej ceny - sprzeda się z pewnością. Jeżeli więc firma Square chce liczyć na profity, będzie musiała nie tylko spełnić ogromne oczekiwania graczy pokładane w nowym tytule spod igły speców, ale dodatkowo przekonać ich, iż naprawdę warto płacić za sieciową rozrywkę.

„Sukces jest drogi, a upadek tani!"

Oby im się powiodło! Nie byłbym zachwycony, obserwując skreślenie gry Final Fantasy XII z list wydawniczych, spowodowane bankructwem firmy, czy stwierdzeniem nieopłacalności całego przedsięwzięcia związanego z kontynuowaniem serii... Być może FFXI w ogóle nie dotrze do nas w wersji innej niż import z Japonii. Chciałbym jednak wierzyć, iż eksperyment okaże się udany (wszak Japonia to w końcu bardzo specyficzny rynek) i już niebawem, po premierze „jedenastki", usłyszymy entuzjastyczne głosy i opinie, jakoby gra okazała się prawdziwym bestsellerem, umożliwiając tym samym swym autorom pokrycie strat związanych z niefortunnym debiutem filmowym i zwiastując rychłe nadejście kolejnego następcy. Następcy, który tym razem w trybie Single Player zwali nas wszystkich z nóg, pozwalając przeżyć kolejną, jedyną w swoim rodzaju, najgłębszą i najwspanialszą (aż do czasu nadejścia FFXIII:) przygodę, czego gorąco życzy Wam...

Gangsta

GAWĘDY PO FAI

JAK HARTOWAŁA SIĘ STAL, czyli jak tworzono Metal Gear Solid 2

Każda gra ma swojego ojca. Czasem jest to po prostu szef produkcji, a czasem natchniony geniusz. W przypadku Pokemona był to Satoshi Tajiri - człowiek, który już wieku lat dwunastu zbierał owady do słoików i chciał złapać je wszystkie. Facet, który pisał mechanikę gry przez sześć lat, tylko po to, żeby nikt nie ginął, nie było krwi i było wesoło. A inne wielkie gry? A Metal Gear Solid? Metal Gear Solid... miał Hideo Kojimę.

Pomyślcie chwilę, jak oceniacie gry. Jak na nie patrzycie? Co dla Was znaczą? Jak patrzycie na ulubione produkcje? Ten tekst może zmienić Wasz pogląd na gry do końca życia. Ale obiecuję, że na pewno staniecie się bogatsi.

NAWET TYSIĄCMILOWA PODRÓŻ ZACZYNA SIĘ OD JEDNEGO KROKU - KONFUCJUSZ

Kojima opowiada o swoim dzieciństwie zupełnie bez natchnienia. Że bawił się w chowanego, że lubił z kolegami kopać puszkę, że ostro bawił się w Indian i kowbojów. Może znaczący był fakt, iż podczas zabawy w chowanego zawsze skradał się przy ścianie i wyglądał za róg... Ale może to dedukcja na wyrost? Co szkodzi spytać!
Kojima odpowiada, że to prawda. „Ilekroć widzę Snake'a wyglądającego zza rogu, myślę o MGSie, jak o grze w chowanego przeniesionej na ekran. Chowańcowi, któremu dodano bezpieczne zabijanie i smutek, tak jak to w grupie dzieci. Przecież to niewiele się różni".
A jednak są różnice. Kojima chwali się swoim odciskiem na palcu. Opowiada, że zużywa dwa flamastry dziennie na zaznaczanie wszystkich błędów w grze. A potem spędza tysiące godzin na powtórnym poprawianiu. I tak w kółko. Tysiące godzin tylko na POPRAWIANIU GRY. Ciężko to sobie wyobrazić, prawda?

Dlaczego Kojima Pracuje?

Etos pracy Japończyków jest dla nas niepojęty. I nigdy nie będzie. Japończycy pracują całe dnie, ale większa część ich pracy to kawa, rozmowy z przyjaciółmi, konwenanse. Czasem obowiązkowe pójście do klubu, gdzie kelnerki nie mają majteczek, a podłoga jest lustrzana. Z drugiej strony kobiety wyrzucają mężów z domu do pracy w niedzielę, bo nie wiedzą, jak im zająć czas. Kilka lat temu furorę w telewizji japońskiej robiły programy „Jak spędzać weekend" - o tym, że w weekend można się bawić poza miastem.
Co to jest pasja u Japończyka?
Pasja to nie hobby w Japonii. Spytani jakie mamy hobby, co powiemy? Że uwielbiamy książki, wędkować, grać na konsolach, jogging... Co odpowie Japończyk? Najczęściej ma tylko jedno hobby. Jeśli łowi ryby - możecie być pewni, że łowi je w każdej wolnej chwili.
Jeśli Japończyk mówi, że chodzi do kościoła, to co najmniej siedem godzin w tygodniu spędza tam jako ministrant/ sprzątacz/ pracownik zakrystii. Czujecie to? Czujecie różnicę?

A CZAS UCIEKA!

Wyobraźcie sobie salę gimnastyczną z Waszej szkoły. Wsadźcie tam siedemdziesiąt biurek i tyluż ludzi. Co chwila dzwoni telefon, a każdy z tych ludzi robi co innego. Kilku tworzy moduł muzyki, kilku reperuje błędy niemal bez przerwy. Jeszcze inni już dzwonią załatwiając reklamy gry w magazynach konsolowych. Praca wre. Wszyscy biegają. Zero czasu na przyjaźnie. Widok niczym z tokijskiej giełdy. Spójrzcie w kąt. Mamy tam programistę, który po prostu nie może się skupić w tym hałasie. Ale i nigdzie nie może się ruszyć. Przed nim leży na biurku kawałek papieru z kodem gry i jedno podkreślenie czerwonego markera. Jak naprawić ten błąd? Próby powtarzane od trzech godzin nie przyniosły żadnego efektu. Wtem - ma coś. Pisze szybko i odhacza kartkę. Nawet się nie cieszy. Wie, że przewróciwszy stronę znajdzie tam dwa różne podkreślenia. Spodziewa się, że do końca tygodnia nie przewróci więcej stron. To poważne błędy. A czas ucieka.

SNAKE JEST WCIĄŻ BOHATEREM.

Tymczasem prace trwają już długie lata. Właściwie już w 1999 roku Kojima miał zarys fabuły MGS2 i do dziś pamięta, jak to się dokładnie stało. Mówi: „Właściwie chodziło mi o jakąś nowość. Żeby pokazać Snake'a z dystansu. Może oczami zupełnie nowej w biznesie osoby? Wciąż stał mi przed oczami Sherlock Holmes. Przecież Holmes nigdy o sobie nie pisał. Wszystkie historie o słynnym detektywie spisane są z punktu widzenia doktora Watsona - jego nie mniej znamienitego przyjaciela. I tak chciałem pokazać teraz Sake'a. Nie jako postać, która wsławia się bohaterskimi czynami. Ale kogoś, kto widziany z perspektywy młodego człowieka, brawurowego, impulsywnego - okaże się człowiekiem... człowiekiem zupełnie innym". Starym człowiekiem, który musi odpoczywać? Którego mózg rwie się do walki, ale ciało... Mogłoby zdziałać już znacznie mniej?... Legendy? Starzejącego się cudu genetyki, który nie może już podźwignąć ciężaru odpowiedzialności? Dopowiedzcie sobie sami. Spójrzcie na Snake'a z innej perspektywy. Czy kochacie go przez to bardziej? Czy ten punkt widzenia oddalił Was od byłego super-żołnierza? Kojima mówi: „Jeśli naprawdę czujecie historię opowiedzianą w MGS2, dostrzegacie, że Snake jest ciągle jej głównym bohaterem".

BÓG GROMÓW

Bóg gromów podał pomocną dłoń Kojimie. W grze miał pojawić się jakiś młodzik, buntownik, rozhasany i odważny. Ciężkie zadanie dla projektanta postaci. Ale dzięki młodzikowi wzrósłby dramatyzm! Można też było podkreślić przyjaźń łączącą Otacona ze Snake'iem. Analogicznie rzecz się miała z żeńskimi postaciami. Walka o nie trwała długo. Kojima uwielbia typ kobiety-naukowca. Reszta zespołu - niespecjalnie. Ale kto jest szefem?...
Dość powiedzieć, że nowe postacie spotkały się z milczącą aprobatą ekipy autorów MGS2. Dziwne kobiety, dziwni mężczyźni... Być może należało zaufać Kojimie. Przecież, to on jest tu geniuszem! I zaufano mu do tego stopnia, że ani jedno zdanie zawierające słowo Raiden nie padło nigdzie na świecie poza budynkiem wytwórni. Nic Wam to słowo nie mówi? To dobrze.
Ale to jeszcze nic. Kiedy kręcono trailer do targów E3, Kojima zażyczył sobie dziewięciu minut z tankowca. Autorzy opisują kręcenie trailera, jak drogę przez mękę. Wspominają: „Kazano nam strzelać po tysiąc razy w określoną stronę i czekać na reakcję przeciwnika. Błagaliśmy, by przeprogramować grę, by przeciwnicy reagowali tak, jak sobie życzymy. Ale wciąż słyszeliśmy tylko, że kod jest dobry i nie można okłamywać widzów". Ciężkie to były dni. Ale wciąż w sekrecie... Dlaczego? Dziś powód może wydać się nam śmieszny.

„KIEDY TY ODPOCZYWASZ, TWÓJ PRZECIWNIK TRENUJE" - MIYAMOTO MUSASHI

Kojima mówi: „Byliśmy tak zajęci pracą, że nawet nie wiedzieliśmy, co robią inne kompanie. Pracowaliśmy niczym muły z myślą, że Oni robią coś wielkiego. Nie mieliśmy pojęcia, jak będzie wyglądać nowa Final Fantasty, Resident Evil, czy nawet Tomb Raider". Pytano potem twórców, dlaczego pierwszego dnia E3 byli tacy zblazowani. Odparli: „Czemu nie cieszyliśmy się z trailera? Widzieliśmy screeny z produktów konkurencji. Pokazano nam je na dzień przed targami. I dobrze. Od tej chwili zaczęliśmy się martwić, że nasz trailer może zostać źle przyjęty przez publiczność". Ósmego maja 2002 Kojima wyleciał ze swojego biura samolotem na targi E3. Pod pachą miał kasetę z trailerem. Dziewięć minut niepewności. Spocony i zdenerwowany, wciąż słuchał w kółko tego samego nagrania, które wiózł ze sobą na mini-discu. Co na nim było? Angielska zapowiedź gry i przemówienie wygłoszone przez Scotta Dolpha. Kojima musiał się tego nauczyć na pamięć. Kto to Dolph? Już pewnie się domyślacie. Jedyna osoba w firmie, która mówi płynnie po angielsku.
Na dziesięć miesięcy przed premierą kadra kierownicza postanowiła przetestować postępy w pracach nad grą. Wzięto plany z MGSa pierwszego i porównano z tym, co wtedy było gotowe w podobnym czasie przed premierą. A widząc rezultaty można było tylko załamać ręce. Szef projektu wycedził przez zęby: „Możemy nie zdążyć z tą grą do końca roku. Robimy, co możemy, ale postęp prac..." - a trzeba Wam wiedzieć, że kiedy Japończyk tak mówi, oznacza to, że nie ma szans na terminowe wydanie gry.

SAMOTNA POSTAĆ

Tymczasem pokazano trailer, montowano demo i pokazywano screeny. A wielkie Tabu MGS2 wciąż było Tabu. Na żadnym screenie nie zobaczymy nawet zarysu Wielkiej Tajemnicy. Żaden fragment filmu nawet o nim nie napomyka. Cisza w eterze. Tajemnica państwowa. Pracownicy Konami, którzy byli obecni na E3 powiadają, że pół nocy przed wszystkimi ważnymi spotkaniami wyrzucali jedno magiczne słowo ze swojego słownika. I modlili się, by nijak go nie użyć. Wyobrażaliście sobie, że tak było? Przemyślcie to dobrze - tak się robi gry. To nie jest książka science-fiction!
Na kilka miesięcy przed premierą tylko Kojima mógł wychomikować wystarczającą ilość czasu, by przejść grę od początku do końca. Zwykle powinno być tak, że cały zespół testuje swój produkt i ogląda fachowym okiem, co można by podciągnąć. Każdy członek z osobna. Tym razem tak być nie mogło. Wciąż znajdowano błędy, wciąż trzeba było siedzieć przed komputerem i wymyślać obejścia dla problemów wynajdowanych przez Kojimę. Ten zaś siedział przed konsolą i był graczem, który najmniej bawił się MGS2 ze wszystkich graczy na świecie. Siedział w swoim pokoju konferencyjnym i przechodził grę. W kółko. Na okrągło. Kiedy człowiek ma pomysł na to, jak przekazać swoje idee dotyczące świata, stosunków międzyludzkich, celu w życiu... to chciałby, żeby to, co wyjdzie jak najbliższe było jego wizji. Kojima wciąż smakował MGS2, porównywał go ze swoimi założeniami. A w końcu zasiadł do swojego komputera i zgrabiałymi palcami napisał następujący e-mail do zwierzchników: „MGS2 nie wyjdzie 13 października. Potrzebujemy więcej czasu do pracy". I dostali. Tydzień.

NOWY JORK, 4 RANO

Siedem dni, które zniknęły, zostały odparowane przez światła monitorów. Zjedzone. Co można myśleć o swojej ukochanej grze po takim tygodniu? Pomyślcie sami i...
I wtedy na Nowy Jork spadł pierwszy samolot rozbijając się o wieżę Światowego Centrum Handlu. A cała końcówka MGS2 dzieje się w Nowym Jorku. Koderzy zapłakali podwójnie i usiedli do poprawek w grze.
A potem? Potem to już sami pamiętacie. Przypomnijcie sobie teraz pierwsze spotkanie z Metal Gear Solid 2 i popatrzcie na tę grę inaczej. A potem - tradycyjna herbatka i chwila rozmyślań w hołdzie dla ludzi, którzy chcą bawić innych tak wielkim kosztem. Nie mamy Wam nic więcej do powiedzenia.

Grabarz

Do tekstu wykorzystano materiały z serwisu videogames.com.

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 – DREAMCAST

Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:

- Blue Stinger
- Marvel VS Capcom
- Resident Evil 2
- Illbeed
- Capcom vs SNK
- 18 Wheeler APT
- Sega GT
- Phantasy Star
- Dead Or Alive 2
- Tony Hawk 1
- Crazy Taxi
- Shadow Man
- Evil Dead
- Soul Reaver
- Dino Crisis
- Urban Chaos
- Resident Evil 3
- Rayman 2
- UFC
- Metropolis M-SR
- Quake III Arena
- Soul Calibur
- Power Stone 2
- Tony Hawk 2
- Tomb Raider 4
- Dave Mirra BMX
- Ready 2 Rumble 2
- SF Alpha 3
- Virtua Fighter 3
- Alone In The Dark
- Power Stone
- Residenrt Evil CV
- Shenmue
- Virtua Tennis
- Rec. Of Lodoss War
- Chu Chu Rocket
- Marvel vs Capcom 2
- Street Fighter III
- Nightmare Creatures 2
- Tomb Raider 5
- Grandia 2
- Sonic Adventure
- House of the Dead 2

cena
15 + 4.90 = 19.90
koszty przesyłki

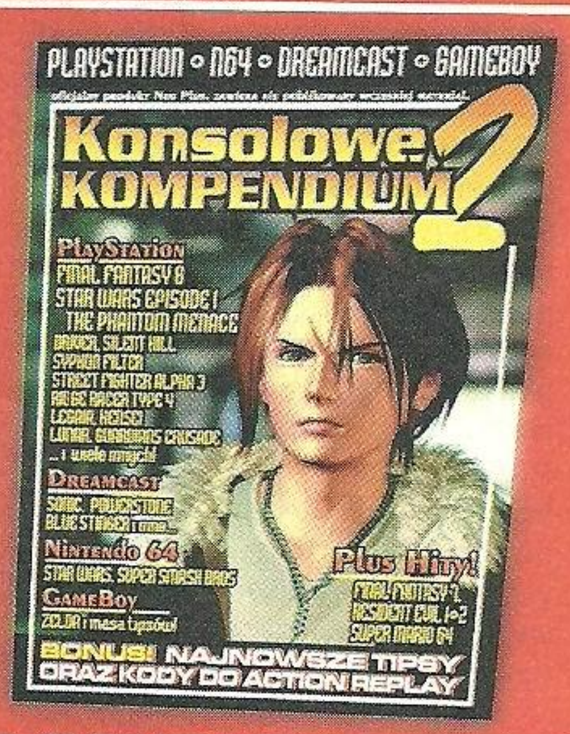
DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

cena
18 + 4.90 = 22.90
koszty przesyłki

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych sezonu 1999-2000. Każdy znajdzie tu coś dla sieble - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!
Ponad 300 stron!!!



KONSOLOWE KOMPENDIUM

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

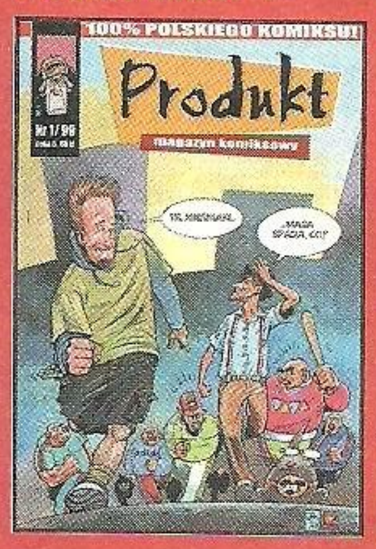
cena
10 + 4.90 = 14.90
koszty przesyłki

TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

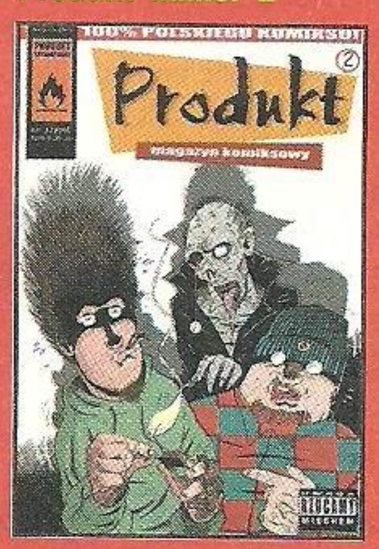
MAGAZYN KOMIKSOWY „PRODUKT"

Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!

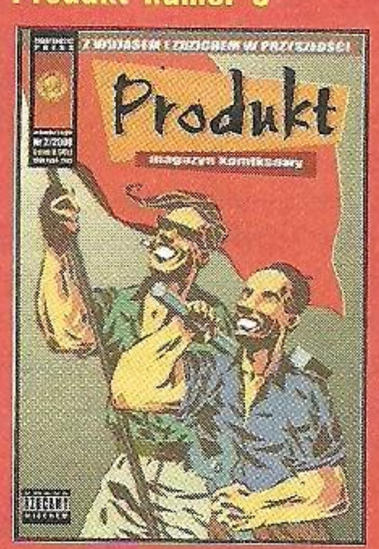
Produkt numer 1



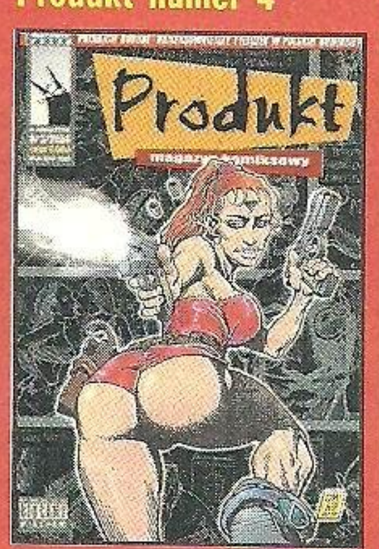
Produkt numer 2



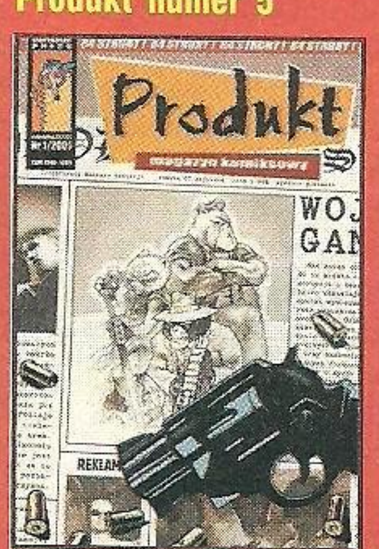
Produkt numer 3



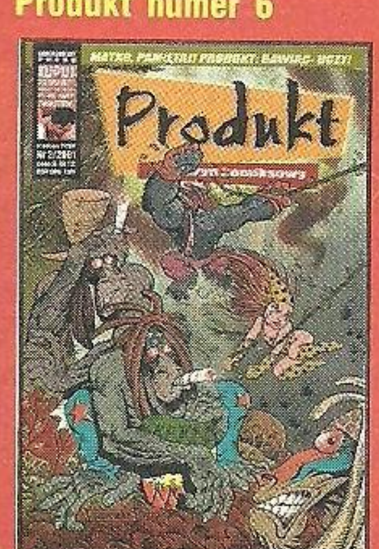
Produkt numer 4



Produkt numer 5



Produkt numer 6



NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

LTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

ARCHIWALIA

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu!

NUMERY o1 - o5 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykul o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i nne
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: Akuji, Castlevania 64, Attack of Saucerman, Metal Gear Solid, Sensible Soccer, WCW Thunder, Tiny Tank, Premier Maganer...
EXTRA: ATEI 99 - raport z wystawy automatów
OPISY: Civilization 2, Rogue Sauadron

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill, Syphon Filter 2 i inne...
EXTRA: Testujemy japońską wersję Final Fantasy VIII
OPISY: Syphon Filter 2, Silent Hill

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral,
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)
SWW 2711

ARCHIWALIA
Każdy numer Neo plus w cenie 6.42 (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

PRODUKT
zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:
SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki)
NOWOŚĆ!

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY i RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Tar Wars Episode 1
EXTRA: ECTS 1999

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY i RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY i RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY i RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY i RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY i RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom,
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza,

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY i RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY i RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles,
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY i RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY i RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, **EXTRA:** E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY i RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY i RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY i RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY i RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY i RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 29 luty 01
OPISY i RECENZJE: Grandia 2, Breath Of Fire 4, Evil Dead, The ROad to El Dorado
RECENZJE: Kessen, Starlancer, Kao, Rayman Revolution, Nba 2K1 i inne
EXTRA: ISS PARTY - artykuł o Iss Pro Evo, test japońskiej wersji Bouncera na PlayStation 2

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY i RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY i RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 32 maj 01
OPISY i RECENZJE: Illbleed, SSX, ISS Pro Evolution 2, Valkyrie Profile, Rainbow Six Rogue Spear
RECENZJE: MDK 2 PS2, Shadow Of Memories, Panzer Front, ATV Fury
EXTRA: GAMEBOY ADVANCE - test maszynki, megazapowiedzi Alone In The Dark i Dark Cloud, test ekranu

NEO PLUS nr 33 luty 01
OPISY i RECENZJE: ALONE IN THE DARK. Silver, Mat Hoffman Pro Bmx, Valkyrie Profile cz.2
RECENZJE: Worms World Party, Conker's Bad Fur Day, Skies Of Arcadia, Confiodential Mission i inne
EXTRA: megazajawki Final Fantasy X i Sonic Adventure 2, relacja z E3 cz 1.

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY i RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY i RECENZJE: Onimusha, NBA Street, Extermination, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
RECENZJE: Heavy Metal Geomatrix, Outtrigger, Soldier of Fortune...
EXTRA: TEKKEN 4 vs VIRTUA 4 vs DEAD OR ALIVE 3, FINAL FANTASY X

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

				-			

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

				-			

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

				-			

.....

telefon: .....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

				-			

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

F.A.Q

Witajcie. Sprawy, które nieustannie spędzają Wam sen z powiek to: Xbox i konsolowi rasiści. Ale dajmy już temu spokój, a zajmijmy się tak przyziemnymi rzeczami jak gry, granie, czerpanie z tego przyjemności i komentowanie tego na łamach faq. Okay? No, to naraziewicz.

gulash@neoplus.com.pl, marcellus3@wp.pl

Będzie refleksyjnie...

Siedzę właśnie na swojej wysłużonej kanapie i spoglądam na pomalowanego na srebrno „szaraka"...
Cudowne chwile, jakie bezinteresownie podarował mi ów kawałek elektroniki, porównać można jedynie do wspaniałych przeżyć z dzieciństwa, do momentów, gdy niczym nieskrępowana radość aż kipiała z pyzatego (?) dzieciątka. Granie nie było ucieczką od teraźniejszości, a raczej jej celebracją... Zmaterializowaną dziecięcą szczęśliwością. Zupełnie jak łapczywe pochłanianie oczyma pierwszych numerów „Bajtka" (kto z Was go pamięta?) Chlip!... kurcze bo się odwodnię...
Przesyłam wielkie „Arigato" dla Grabarza za femeryczną, spontaniczną, intensywną i horyzontalną recenzję MGS 2 z numeru 38. Grzech powiedzieć, że fajna... Raczej powiem, że dla takich liter, liter budująco - graczowych można zwariować (O!... w radiu powiedzieli, że minister Gulash to jasnowidz i przewidział „marszałkowanie" Leppera).
Jestem zmęczony tymi ciągłymi sprzeczkami i walkami w growym światku: „Nie znoszę firmy X!", „a ja firmy Y!", „a ja logo Z!", „a ja szefa firmy A!"... i dalej... „blacharze to żabi skrzek", „konsolowcy to wydmuszki", „gracze to degeneraci i obiboki". To wszystko jest smutne i nikomu niepotrzebne. Ale dlaczego tak jest? Czy tak będzie zawsze? (poszarzałem...).
Nieważne... To nie jest mój świat. Nie muszę czuć plastiku pada w dłoni, by uśmiech ozdobił me lico, wystarczy abym porozmawiał z graczami, posłuchał ich „zwierzeń", zobaczyłbym ich przejęcie, gdy mówią o konsolach, grach i ich bohaterach. Wystarczy mi gazeta, te Wasze kilkadziesiąt stron, by poczuć pewnego rodzaju uniesienie, głos z mego dzieciństwa. Ja to wszystko uwielbiam. Oczywiście granie to apogeum radości gracza, lecz pragnę zauważyć, że świat, mój świat (a pewnie również wielu z Was) składa się z wielu „historyjek". Malutkich, błyszczących ogniw składających się na łańcuszek noszony przez całe życie. Tracenie tych chwil na rzecz ciągłych kłótni, słownych potyczek, wytykania palcami i wiecznych pretensji jest niegodne prawdziwego „przyjaciela" gier... Chyba naprawdę się odwodnię. Ci wszyscy twórcy - artyści, tworzący te wspaniałe wirtualne światy utkane nićmi wyobraźni, chcą nam coś przekazać. Musimy o tym pamiętać! Moglibyśmy tak zamiast głosu swoich uprzedzeń wysłuchać opowieści, ukrytego w każdym z nas bohatera. Bo to, jak to zgrabnie ujął Grabarz - „czyni ludzi lepszymi". Chlip, chlip.. no i znowu się rozklejam.

Damian z Czarnkowa

Konkluzja: Duże kule, mała fuzja. Popłaczmy razem, nie wstydźmy się łez...

Struna, przelewaj swoje chore wizje na papier.

A fe!

[..] Ostatnio dokonałem zakupu LMA Manager 2002 inspirowany tym, że posiadałem wcześniej pierwszą część tej serii, która mnie zafascynowała. [...] Podczas gry spadają umiejętności zawodników, jak na przykład: strzały, technika itd. Po kilku tygodniach sezonu z zawodników światowej klasy stają się podwórkowymi kopaczami. Naprawdę nie wiem, co się dzieje. Zatrudniałem najlepszych trenerów i nic. [...]

Mariusz

No cóż, jakby to powiedzieć... Najlepiej na odlew - kup oryginał! Dlaczego? Bo LMA 2002 jest sprytnie zabezpieczone przed nielegalnym kopiowaniem właśnie w sposób, jaki opisałeś.

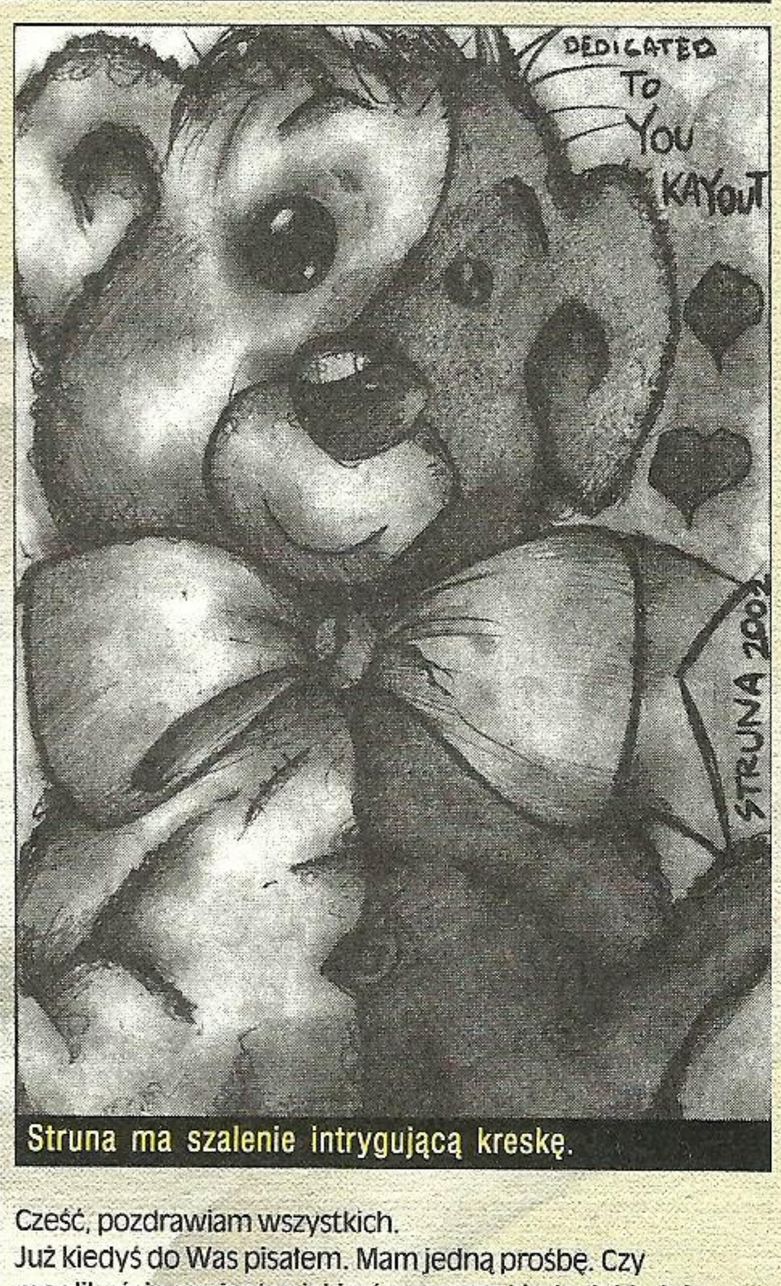
Rasiści won z plusa!

Fajnie, że wydrukowaliście mój poprzedni list. Szkoda tylko, że trochę za późno, ale to nic. Zresztą nie o tym chciałem napisać, a o premierze nowej konsolki Billa. Zapewne w nowym numerze aż zawrze od dyskusji na jej temat. I prawdopodobnie najwięcej będzie krytyków. Będą zarzucali X'owi „Pecetowatość", nieuczciwą politykę itp. Pewnie okaże się to dla niektórych śmieszne, ale to właśnie Xbox najmniej jest podobny do PieCa. Nie piszę tego, bo jestem jakimś wielkim miłośnikiem małegomiękkiego, ale ze względu na fakty. Popatrzcie na takiego PeeSa2. Tam żeby mieć to co w Xbox'ie, trzeba kupić kartę pamięci i twardy dysk. Wielki X ma to na starcie i to w podobnej cenie. I co teraz wygląda jak PC? Oczywiście można powiedzieć, że X jest PieCem, bo siedzą w nim bebechy blaszaka. A ja na to - i co z tego ! Dla mnie to w środku może siedzieć i siedmiu krasnali, byle konsola działała. A to, że ma wnętrze dobrze znane programistom, to jedynie zaleta, a nie wada (nikt nie musi się uczyć programowania). Drugą sprawą jest polityka i dbanie o klienta. Jeśli chodzi o kradzież developerów, to skomentuję to tylko uśmiechem. To jest biznes ! Przecież Sony może robić to samo. Co się zaś tyczy dbania o klienta, to Bill nieźle mnie zaskoczył. Dla mnie była to najlepsza premiera jakiejkolwiek konsoli ! Może nie ze względu na ilość sprzedanych konsol, ale ze względu na atmosferę. Ostatnio oglądałem sobie program Game Network, na którym pokazywali ludzi czekających w kolejce po konsole. Niby wszystko tak jak zwykle, ale jednak miło połechtał mnie drobny gest. Mianowicie hostessy z logiem X na koszulkach, chodziły wzdłuż kolejki i rozdawały poczęstunki. Niby błahostka, ale nie widziałem, żeby coś takiego miało miejsce na jakiejkolwiek innej premierze. Tutaj widać, że dba się o klienta. Że nie leje się na tego, co marznie pod sklepem, żeby dostać konsole. Już o takich rzeczach jak gra w DOA 3 z Billem nie wspomnę, bo o tym już wszyscy wiedzą z poprzedniego numeru. Można powiedzieć, że to błahostki, ale przynajmniej wie się, że ktoś o tobie myśli. I tak jak byłem na początku za kupnem PS 2, tak teraz X dał mi do myślenia.
P.S. Przestańcie drukować listy typu „nie rozumiem konsolowych rasistów". Temat zaczyna być nudny, a wkrótce się okaże się że nie będzie kogo krytykować...

Fenrir

Biznes jest biznes, a na biznesie to się Bill G. zna jak mało kto. My konsolowych rasistów nadal nie rozumiemy i drukować ich wypociny przestajemy.

Jak wbić się na TGS?



Struna ma szalenie intrygującą kreskę.

Cześć, pozdrawiam wszystkich.
Już kiedyś do Was pisałem. Mam jedną prośbę. Czy moglibyście napisać w jakimś numerze kiedy dokładnie odbywają się jakieś targi w Japonii oraz jak można się na nie dostać? Podejrzewam, że mogą na nie wejść tylko przedstawiciele branży komputerowej, ale może jest możliwość załatwienia wejściówki dla zwykłej osoby? Podaje swojego maila gdyby któryś z czytelników chciał się ze mną podzielić tymi informacjami, gdyż są one dla mnie bardzo ważne.
Na razie...(czekam na listy)

bi.g@interia.pl

Tokyo Game Show to otwarta impreza przede wszystkim dla graczy - w przeciwieństwie do takiego E3, gdzie wstąp mają jedynie przedstawiciele szeroko rozumianej „branży". Na TGS możesz się wbić z ulicy, płacąc kilka jenów za bilet. Jeśli chodzi o terminy, nie są one ustalane na rok naprzód - staramy się je podawać w Neo Plus.

Dlaczego Sony straszy PS3?

Cześć!
Mam jedno pytanko, które dręczy mnie i mojego kolegę... Dlaczego firma Sony tak szybko chce wypuścić na rynek PS3? Przecież firmy robiące gry na PS2 jeszcze nie zdołały ujarzmić mocy PS2! Chyba boją się potęgi Xbox'a i dlatego chcą jak najszybciej wypuścić PS3.

tyczek

Poczytaj Neona. Jak na razie pogłoski o rychłym wypuszczeniu na świat PS3 można pomiędzy bajki włożyć. Najpierw Sony będzie uważnie obserwować jak radzi sobie konkurencja, a dopiero potem zadecyduje, co zrobić dalej. Ale to, że Sony już pracuje nad PS3 jest prawdą... Podobnie jak Microsoft nad następcą Xboxa, a Nintendo nad kolejną konsolą. Opanowują technologie, wymyślają rozwiązania... Przecież nie mogą obudzić się z ręką, w przysłowiowym, nocniku. Tyle że przed 2004/2005 nie ma się co spodziewać nowych kosnol. No chyba, że się mylę...

Cube. Wygra Gamecube

Cześć,
Kilka zdań jeśli chodzi o Nintendo GameCube. Wydaje mi się, że NGC będzie na wygranej pozycji tzw. „wojny" konsol. Dlaczego? Bo wystarczy wyobrazić sobie reklamę nowych konsol. Na przykład Xbox'a. Leci sobie reklama Xbox'a w TV i pokazane są migawki z gier HALO, DOA3 i innych krwistych i mrocznych gierek. A teraz reklama GameCube: Leci sobie w TV i pokazane są migawki z Mario, Zelda, StarWars, Pokemona i innych bajecznych gierek. Co będą myśleć dzieciaki? Czego będą chciały? Oczywiście, że Nintendo. Nawet jeśli bachor będzie chciał Xbox'a, to i tak rodzice mu go nie kupią, bo jest dla dorosłych. A jeśli nawet rodzice ulegną bachorowi i będą skłonni kupić mu konsolę, to i tak wybiorą alternatywę w postaci GameCube. A bachor zapomni o Xboxie i będzie grał na Nintendo. A jeśli chodzi o dorosłych graczy, to proszę tylko poczekać aż pojawią się Resident Evil'e, Perfect Dark 2 i inne killery (czy nawet Zelda) i mamy odpowiedź. Xbox jest mocny, ale za bardzo krwisty to kąsek jak dla dzieci (a pamiętajmy o tym, że właśnie dzieciaki to największa część odbiorców konsolowych). Stary gość nie kupi Xbox'a skoro i tak większość z nas ma PeCety i jeśli chce krwistych gierek, to ma je na PC (i nie potrzebuje kupować Xboxa, na którym mamy podobne rodzajowo gry co na PC - no może poza DOA3). Największym rywalem GameCube może być jedynie PS2, ale pewnie tylko w Polsce lub w Rosji z względu na pirackie gry. Na zachodzie ludzie nie kupują konsol ze względu na dostępność pirackich gier (tak jak robią to ludzie w naszym kraju). Ciekawe co by było, gdyby w Stanach czy Niemczech ludzie zarabiali tyle co u nas...
A dla osób, które wyśmiewają inne konsole (np. starsze) to powiem, że ostatnio zarywam noce w... Pitfall 2 Lost Caverns z Atari 2600 oraz Super Mario World na SNES'a. I dawno się tak nie cieszyłem z grania.
Nawet najnowsze gry na konsole „nextgeneration" mnie tak nie bawiły.

siudym@pf.pl

Co do GameCube - to trudno się nie zgodzić. Co do Xbox'a... Trzeba się nie zgodzić - to nie jest PeCet, a gry na niego nie będą i nie są takie same. Na X'a będą mogły wejść tylko największe kozaki z blaszaków. Już prędzej będzie się to odbywało w drugą stronę - niezłe gry z X'a na PC. Ale zapominasz o jednej rzeczy: w USA (bo mówiąc o reklamie w TV chyba masz na myśli Stany) kilkaset dolarów to nie jest jakiś mega-majątek. Młodzi ludzie w większości mają tam dorywczą pracę, oszczędzają i mogą sobie kupić konsolę sami. I to właśnie Xbox uderza przede wszystkim w inny, pracujący już segment wiekowy - 18-30.

Dobra muzyka - dobra rzecz

Zgodnie z staropolską tradycją chciałbym serdecznie pozdrowić całą redakcję N+. Konsolami i komputerami zajmuję się od 93 r. Ileż to życia straciłem przy napisie Please Wait lub Please Loading, ale to jest nic w porównaniu z tym, jak byłem i jestem podekscytowany klimatem gier, w jakie grałem. Refleksją, którą chciałbym się z Wami podzielić jest czas spędzony nad grami typu RPG. Nie wiem czy każdy się ze mną zgodzi, ale z mojej fantazyjnej i filozoficznej perspektywy uważam, że najlepszą grą, a może lepiej serią jest niekończąca się historia Final Fantasy. Osobiście posiadam sześć części tego arcydzieła w dziedzinie gier konsolowych. Można wiele komplementów prawić, żeby opisać jak ta gra rozwija wyobraźnię, inspiruje muzyką... Bo muszę przyznać, że muzyka w FF zapiera dech w piersiach np. „Battle with Gilgamesh" w FFV, czy „Extreme" lub „Eyes of Me" w FFVIII. Niektóre utwory mogą być spokojnie grane w największych filharmoniach świata. Gdy byłem w Niemczech, opatrzność sprawiła, że mogłem zagrać w importa FFX z Japoni. To, co zobaczyłem przyprawiło mnie prawie o zawał serca (identyczne wrażenie miałem grając w Silent Hill), grafika, muzyka, filmiki jeszcze bardziej rozbudziły we mnie fantazję, którą staram się wykorzystywać w życiu codziennym. Na koniec jeszcze raz chciałbym Ciebie Gulash i całą redakcję N+ serdecznie pozdrowić i dopisać, że jeszcze nie raz popadniemy w refleksję.

Einstein

FFX robi wrażenie, oj robi. Jesteśmy zauroczeni tą grą. A co do muzyki - w grach jest ona równie ważna jak w filmach i co raz częściej równie dobra. Wystarczy posłuchać muzyki z Metal Gear Solid 1 i 2, autorstwa hollywoodzkiego kompozytora, pana podpisującego się jako Harry Gregson-Williams (autor muzyki na przykład do „Wroga Publicznego" z Willem Smithem). Po prostu słuchajmy!

Jest źle, a będzie gorzej

Witam!!
Po przeczytaniu ostatnich „niusów" (a dokładniej zapowiedzi Max Payne'a) od razu rzuciło mi się pytanie na usta: czy naprawdę jest już aż tak źle, że próbujecie przywłaszczyć sobie gry z PiCuchów! Jak możecie pisać że Max Payne jest grą konsolową, skoro nie jest! Podajecie jakieś głupie powody, że to niby fabuła jest typowo konsolowa, a dwie linijki później zaprzeczacie sami sobie pisząc, że aby pograć trzeba będzie zaopatrzyć się w mysz i klawiaturę! Odkąd żyję, to zawsze pad był kontrolerem konsolowym, no ale Wy wiecie lepiej...
Po drugie, kącik Emulacji jeszcze nikomu nie zaszkodził! Piszecie, że to nielegalne i tak dalej... To dlaczego Secret Service pisze?! GBMagazyn pisze, no ale wam nie wolno?! Tak?
Po trzecie, to zdrówka życzę i oby tak dalej bo reprezentujecie naprawdę porządny poziom gazet multimedialmnych (oprócz kilku wpadek).
P.S. Special pozdrowienia dla Pawła! Chłopie! Czekałem na twój list odkąd gram!

Uksy

**Eeee... A o co konkretnie Ci chodzi? My tej gry nie zrobiliśmy, ani nie spowodowaliśmy, że nagle ukazała się na konsolach. Zrobiono ją, to o niej piszemy. Fabułę ma konsolową - fakt. Ale skoro gra pochodzi z peceta i była pisana pod myszkę i klawiaturę, to znaczy, że na padzie nie będzie wcale lepiej niż na wspomnianym zestawie. Tylko co ma jedno do drugiego?
A co do kącika emulacji - nie lubimy się powtarzać.**

Poserfowałbym se po interku

Cze!!!
No więc nie będę zanudzał i przechodzę do rzeczy. Piszecie w recenzji THPS3 że działa z nim parę modemowatych urządzeń. I tak 2 pytania:
1.Czy mogę je kupić w każdym sklepie z kompami?
2.Czy dzięki nim mogę poserfować po kochanym internetku?
Cze!!!

Ironx

P.S. Aha! Pozdrówka dla Banana, którego spotkałem kiedyś na czacie. I w ogóle dla wszystkich z redakcji!

Jakby tu powiedzieć. Nie chodzimy po każdym sklepie z kompami i nie sprawdzamy, co mają w ofercie. Krótko mówiąc - nie w każdym. Modemy USB są mało popularne, trzeba będzie poszukać. A co do Internetu - nie, nie ma przecież przeglądarki WWW do PS2. Dopiero będzie, wraz z zestawem modem + sieć od Sony.

Człowiek zwany koniem

Cześć
[...] List ten zawiera moje przemyślenia na temat XBox'a. Moje pierwsze uczucia były raczej negatywne. Nie podobała mi się za bardzo wizja zamknięcia bebechów PC w nowej obudowie i sprzedawania ich jako konsoli. Lecz potem moim zastanowieniom, troskom i przemyśleniom nie było końca. Gdy dotarły do mnie pierwsze konkretne informacje o tejże konsoli, byłem nastawiony obojętnie. Ale do czasu. Do czasu, gdy moich uszu doszła informacja o specjalnym programie wspierania third party developer's. Toż to genialne posunięcie, którego wcześniej nie wykorzystała ani Sony, ani Sega. Przecież teraz tysiące genialnych i niezauważonych dotychczas grup będzie miało swoją szansę aby zaistnieć na rynku. Wystarczy, że wydadzą względnie małą kwotę na DevKit i stworzą zarys gry. A jeżeli będzie on dobry, to znajdą wydawcę i finito. Oczywiście w ogromnym skrócie. Moim zdaniem wiele na wpół amatorskich grup pójdzie tą drogą, co zaowocuje mnóstwem gier. Mówię wam, moim zdaniem to będzie czarny koń Microsoftu.
Pozdrowienia

Krzysiek.

Tak, to dobre posunięcie. Sony to widzi i zaczyna sprzedawać linux kit w USA i Europie, wcześniej było Net Yarooze do PS One. Być może, o czym nie wiemy, rekrutacja nowych talentów do firm piszących gry odbyła się właśnie dzięki tym zestawom.

Wojna raz, „Zyga" dwa

Buuuuuuuu!
Spokojnie to tylko ja!
A to mój pierwszy list do Neo+.
Nie znacie mnie więc będę pisał po kolei, w punktach o tym co mi na żołądku leży... No to zaczynam....

1.Wojna Konsol...
Coraz częściej na łamach pism growych, także w Neo+, zdarza mi się czytać wypociny ludzi, którzy całą swoją nienawiść potrafili skierować w jeden niewielki przedmiot zwany konsolą. Zjawisko to szybko zostało ochrzczone jako „Wojna Konsol". Czy słusznie? Według mnie - nie... Takie pojęcie jak „Wojna Konsol" w ogóle nie powinno funkcjonować. Cała ta sytuacja jest tylko sztucznie podgrzewana i rozdmuchiwana w Waszej gazecie (czy Wy nie macie innych listów do druku?!). Ludzie, którzy psioczą na inne konsole sami chyba nie wiedzą, czego chcą, a domniemany platformowy rasizm jest skutkiem ich podświadomych marzeń i chęci. Jest dokładnie jak w starym porzekadle niewiadomego mi pochodzenia: „Jak nie możesz czegoś mieć, to znienawidź to!". Tak też się właśnie dzieje... Jakiś tam Franek ma Psx`a, klnie na niego, że padł i bardzo chciałby mieć PS2 tylko nie ma na niego kasy...
Kolega Franka ma dzianych rodziców i PS2 dostał za czwórkę z matematyki. Franek zaczyna nienawidzić PS2 za to, że nigdy nie będzie jej miał... Ale niedługo ma wyjść Xbox, którego Franek i tak nie będzie miał ale PS2 musi rozwalić... Chyba łapiecie już o co tu chodzi. Ta cała szopka jest niepotrzebna! Stop waśniom, stop sporom! Po co nienawidzić czegoś, czego nawet nie mieliście jeszcze w rękach?! I tak przecież wiadomo która konsola jest najpotężniejsza. A tak szczerze, to gdybyśmy mieli kasę, to czy nie mielibyśmy wszystkich konsol?Jak Wam się wydaje?

Pewnie mielibyśmy. I pewnie masz rację. Ale zakończmy już ten temat, mmkay? Jak to się mówi w niektórych kręgach - „chłop żywemu nie przepuści"

2. Sega i jej DC...
To drażliwy temat. Sega bez wątpienia jest jedną z najlepszych firm softowych jak i hardware'owych. Posiadają wspaniałe tradycje i doświadczenia. Produkują konsole przez wiele lat i zdążyli sobie wyrobić markę. Jednak jakiś czas temu w Sega zaczęło się coś pierniczyć... Chodziło wtedy o Saturna i zbliżającego się Psx«a. Wyglądało to wtedy bardzo czarno i pozycja niebieskich była zagrożona. Psx odniósł niespodziewany sukces. Ale Sega nie rezygnowała i po upływie kilku wiosen zdecydowała wypuścić na rynek swoje nowe dziecko - Dreamcasta. DC miał połatać reputację firmy, nieco zszarganą potyczką z Psx«em. Ze swego zadania wywiązywał się bardzo dobrze... Świat się cieszył, a Sega znów była na topie, wprowadzając świat w 128 bitów. Sielanka nie trwała jednak zbyt długo... Z obozu firmy dochodziły coraz częściej informacje o stratach i zwolnieniach. Było na tyle źle, że Sega zdecydowała się zakończyć produkcję DC. Zaczęła się wielka sprzedaż DeCków po cenach graniczących z przyzwoitością (taniej niż GBA!). Drimów zaczęło wkrótce brakować, a ceny odbiły się od ziemi... Po co ja przytaczam historię, którą wszyscy znacie? Dlatego, że niedawno Internet obiegła wiadomość o wznowieniu produkcji DC w 2002 roku! Czy Sega postanowiła zaspokoić niesłabnący popyt na swoją konsolę? Czy to tylko chwyt by sprzedać resztki DeCków? Do końca nie wiadomo, ale Sega świruje... Niebieskich lubię i podziwiam. DC to według mnie świetny sprzęt z niewykorzystanymi możliwościami. A Sega to firma o ogromnym potencjale i ambicji. Brakuje jej jednak kogoś, kto by ją poprowadził. Szlag mnie czasem trafia gdy widzę, jak się miotają! Nie umieją wykorzystać wszystkich swoich zasobów. Boją się drastycznych zmian, ale są do nich zmuszeni. Już nie jeden zagorzały fan kupił innego next-gena, a wszystko przez to, że zmiany w Sega zmniejszają jej wiarygodność. Sam nie wiem, jak reagować na najnowszą informację o wznowieniu produkcji... Ale chciałbym w to wierzyć. Nie dużo trzeba, żeby popuścić wodze fantazji... A wtedy mamy zakończenie serii Shenmue na DC i nowego DC2 opartego o Naomi 3 za trzy lata... Bardzo bym chciał, żeby tak się stało... Jedno jest pewne, Segi nie można przewidzieć i lekceważyć, a my gracze nie powinniśmy stawiać na niej krzyżyka tylko za problemy, z którymi próbuje walczyć. Bo... Pewnego pięknego dnia znów może nam wyciąć numer... I pewnie tak zrobi... Do zobaczenia!

Humungus

P.S. Chętnych do dyskusji zapraszam na humungus@poczta.fm

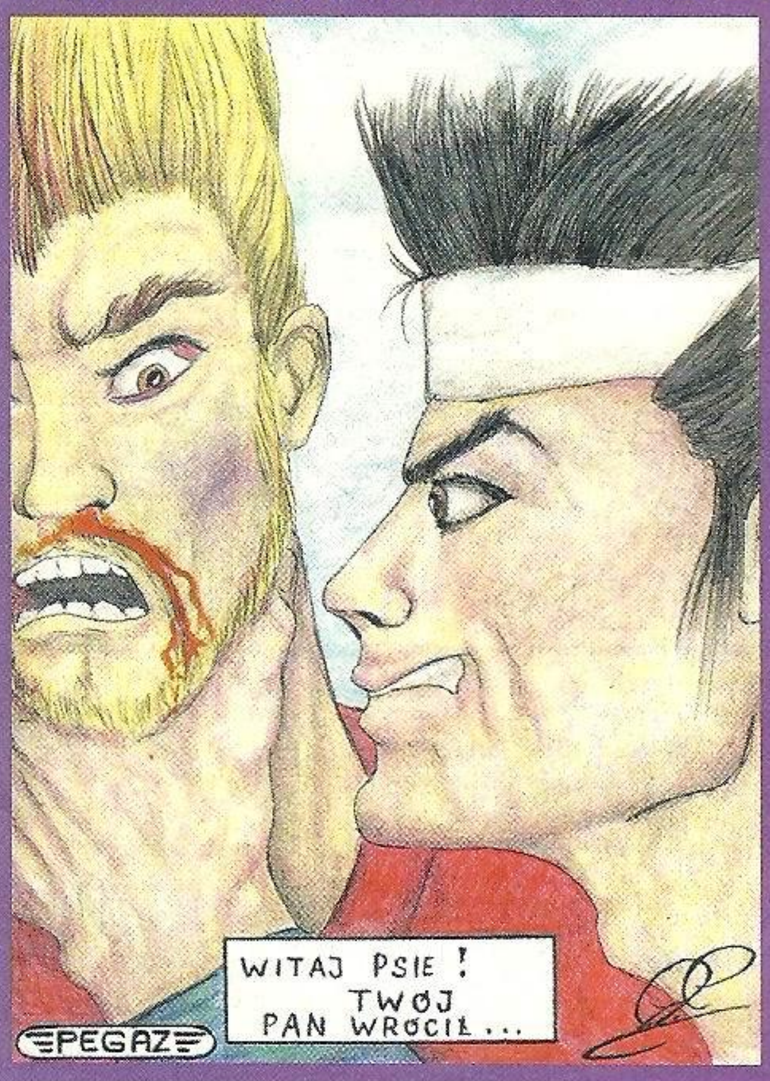
Informacje o wznowieniu produkcji DC to klasyczna kaczka dziennikarska. Innymi słowy - można ją między bajki włożyć. Natomiast co do Segi, naszym zdaniem za 2-3 lata będzie znów liczyć zyski i tłuc po kilkadziesiąt gier rocznie na każdą możliwą platformę. Pamiętajcie, że w prawdziwym, wielkim biznesie nie planuje się posunięć z dnia na dzień i nikt nie jest nastawiony na szybki zysk. A już szczególnie Japończycy - ich strategia jest długofalowa. Tak więc możliwe jest, że gdy przez kilka najbliższych lat Sega odbije się od dna i zarobi kupę kapusty na grach, pomyśli znów o wydaniu nowej konsoli. Choć na pewno nastąpi to nieprędko.

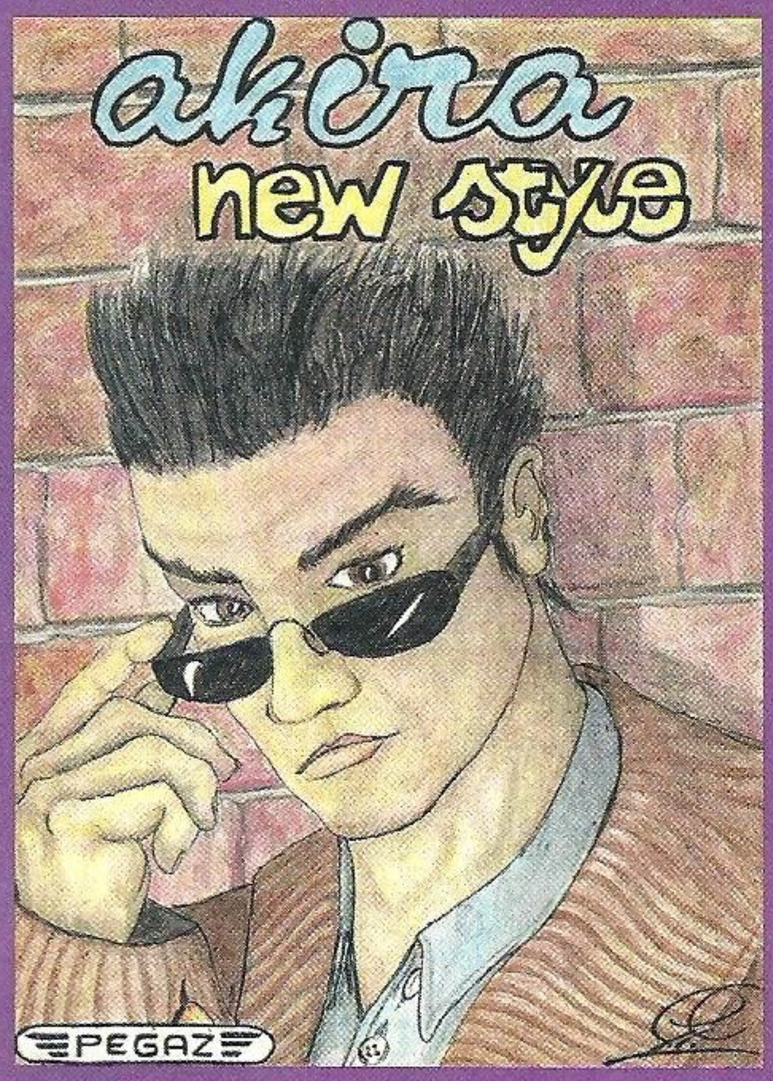
No to papunia, do następnego!

Galeria NEO PLUS

Cześć! W tym miesiącu nagrody otrzymają Tomek Szczygieł i Paweł Halczak.
Pegaz, nie możemy Ci dawać co miesiąc gry, daj szansę innym. Ale jeśli dalej będziesz tyle rysował - nagroda Cię nie minie. Narciarz!

Patryk Pieściński - silny, zwarty, gotowy. Szczególnie rozwalił nas obrazek zatytułowany „witaj psie". Meheheeee!

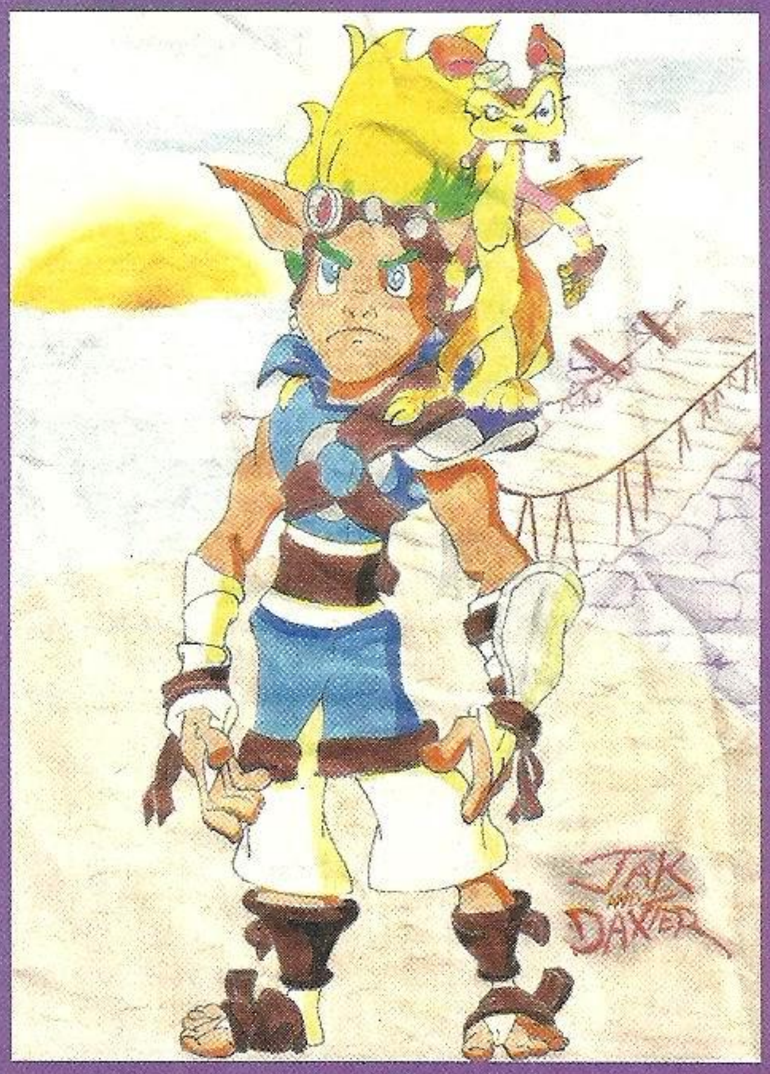




Krzysztof Górkowski - nieźle obserwujesz. Gratulacje.

Tomek Szczygieł przysłał nam przekrój serii Final Fantasy. Ładne, stylowe rysunki.

Artur Borkowski - szkoda, że rysunek trochę siępogiął...



Paweł Halczak - chciałbym mieć taki fryz. Naprawdę.

Mariusz Rudzki - coś mi się podoba w tym Razielu. Może kredki?

Kierownica Compressor Deluxe

Kolejna kierownica od firmy Technology Inovation - firma ta znana jest z solidności swoich produktów (weźmy choćby serię Twin Turbo i poprzedni, opisywany niedawno model Compressor'a). Różnica między tą, a poprzednio opisywaną kierownicą polega na tym, że Compressor De Luxe działa z czterema platformami do gier! Wszystko za sprawą sprytnego rozgałęziacza, który po podłączeniu do prądu (zasilacz jest w komplecie) pozwala nam się bawić w samochodówki na: PlayStation i PlayStation 2 (to najważniejsze!), a także na PC i na zapomnianym już niemal Nintendo 64.

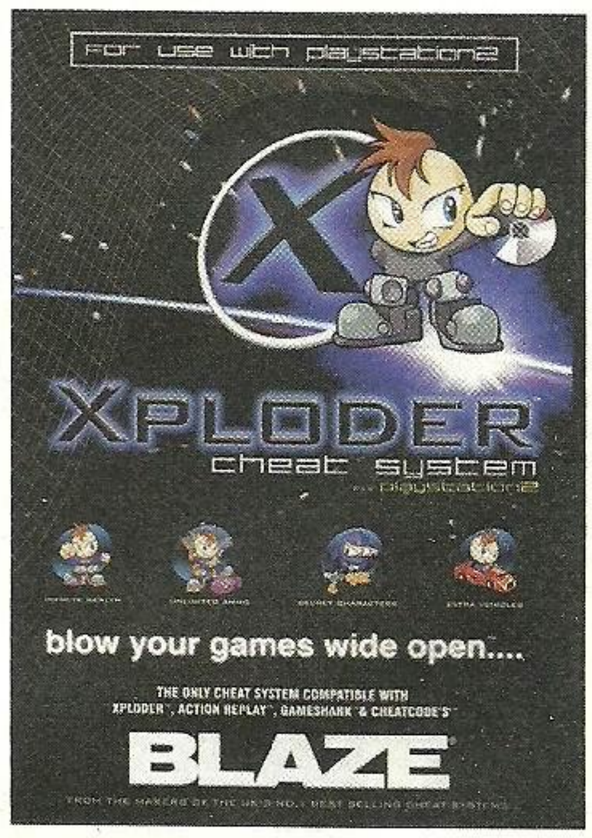
W każdym przypadku kierownica spisuje się dobrze, ale wibrację poczują tylko posiadacze konsol Sony. W skład zestawu wchodzą: kierownica z regulowanym pochyłem, uchwyty do zamontowania jej na stole, pedały, hamulec ręczny, zasilacz oraz instrukcja w języku polskim. Multum przycisków i ustawień pozwala zaprogramować funkcje.
Ogólnie mówiąc jest to solidny produkt, nad kupnem, którego powinni się poważnie zastanowić gracze, którzy posiadają na przykład dwie z wymienionych platform.
Także ci, co nie mają jeszcze kierownicy mogą rozważyć zakup.

Redant PS2 VGA Box

Jeżeli chcesz zobaczyć jak wyglądają gry na PS2 (można też podłączyć „stare" PlayStation) na ekranie monitora komputerowego, to powinieneś poważnie rozważyć zakup takiego urządzenia. Co to daje? W sumie niewiele. Gry wyglądają wprawdzie lepiej niż na ekranie telewizora, czy poprzez kartę telewizyjną na monitorze, ale są trochę za bardzo rozmyte, a porównanie z podobne urządzenie do Dreamcasta wypada lepiej dla konsoli Segi. Zresztą nie po to mamy możliwość grania na wielkich telewizorach, wygodnie rozpierając się w fotelach, żeby się męczyć przed małymi monitorami i kurczyć na niewygodnych krzesłach. Wprawdzie to urządzenie daje możliwość jednoczesnego podłączenia konsoli do komputera i telewizora, ale telewizor zawsze jest lepszym wyborem. Wygoda to podstawa. Jednak jeżeli nie masz jak podłączyć konsoli do telewizora (rodzice okupują wieczorami jedyny w domu odbiornik), a masz w pokoju kompa, to po prostu kup to urządzenie - jest warte swojej ceny i z pewnością tańsze niż nowy telewizor.

PS2 Xploder

Xploder to tańsza (co wcale nie znaczy, że gorsza) alternatywa dla Action Replay. A na dokładkę oferuje dokładnie te same możliwości i nie zajmuje nam slotu karty pamięci. Pudełko z Xploder'em zawiera płytkę o czarnym spodzie (takim samym jak gry na PSone) i króciutką, napisaną drobnym maczkiem instrukcję obsługi, która jest zresztą banalnie prosta.
Po włożeniu płytki do konsoli oczom naszym ukaże się proste menu. Możemy wybrać Start Game i po podmienieniu płytki z Xploder'em na grę zacząć zabawę lub Select Cheats i wybrać kody spośród zapisanych na płytce oszustw do jednej z 77 gier. Jeżeli gry, do której chcemy załadować cheaty nie ma na liście, to z łatwością możemy dopisać nowe kody. Wystarczy, że mamy kartę pamięci z odrobiną wolnego miejsca i wiemy gdzie takich kodów szukać (w Internecie jest ich mnóstwo). Xploder jest kompatybilny ze wszystkimi rodzajami kodów do urządzeń oszukujących w grach (Action Replay, Gameshark). Jako że Xploder jest produkcji angielskiej, kody zapisane na płytce pasują do europejskich, czyli PALowskich wersji gier.



Color Game Screen

Oto kolejny przenośny ekranik do PSone. Pomimo wyraźnych zalet (granie w samochodzie podczas długich podróży, możliwość zabawy na kempingach i tym podobne) jakie mają takie ekraniki, nie są one zbyt popularne i w Polsce nie ma dużego ich wyboru. Trochę się zmieniło od czasu, gdy prezentowaliśmy poprzedni taki produkt. Przede wszystkim podskoczyła jakość ich wykonania i wszechstronność zastosowań. To solidna produkcja, widać to na pierwszy rzut oka. Urządzenie składa się z dwóch (nierozłącznych) części. Pierwsza i najważniejsza to sam ekranik o przekątnej czterech cali, czyli około dziesięciu centymetrów. Nie jest to dużo, ale do użytku zewnętrznego wystarcza w zupełności. W obudowę ekraniku wpasowane są dwa głośniczki (dwa kolejne znajduję się w podstawce). Dolną część konstrukcji stanowi podstawka na PSone. W podstawkę wbudowane są wszystkie wejścia i wyjścia oraz potencjometry i przełączniki potrzebne do użytkowania ekraniku. Gdy wsadzimy konsolkę w miejsce na podstawce, to jej wyjście AV i wejście zasilania trafią w odpowiednie wejście i wyjście w podstawce ekranu i powstanie zgrabniutka, już prawie gotowa do akcji, całość. Następnym krokiem jest podłączenie zasilacza 7.5 V (ekranik może jednocześnie zasilać także konsolkę - wystarczy przestawić przełącznik na pozycję LCD & Console i działa idealnie). Na obudowie znajdziemy także standardowe wyjście AV (takie jak w konsoli) oraz wejścia chinch'owe Video i Audio (możemy do ekraniku podłączyć wszystko - magnetowid, kamerę, PS2 czy co tam jeszcze wymyślimy). Nie zabrakło też wyjścia słuchawkowego. Oprócz tego na obudowie znajdziemy trzy pokrętła odpowiedzialne za: głośność, jasność i nasycenie kolorów. Najfajniejsze jest jednak to, że po włożeniu konsoli w podstawkę nie musimy już jej nigdy zdejmować. Wyjście AV z tyłu podstawki powoduje, że możemy taki zestaw podłączyć od razu do telewizora, zasilanie zaś przestawiamy tylko na konsolkę i już możemy grać zupełnie normalnie. Aby przejść do trybu podróżnego nie trzeba już wyciągać z głębin szafy ekraniku i podłączać go do konsoli. Granie w samochodzie ułatwi nam dołączony do zestawu zasilacz, który możemy podłączyć do gniazdka zapalniczki. Całość wypada lepiej niż dobrze i każdy, kto chce zakupić taką zabaweczkę nie rozczaruje się wybierając ten produkt.

ROZWIĄZANIE KONKURSU AIRBLADE Z NEO PLUS #38

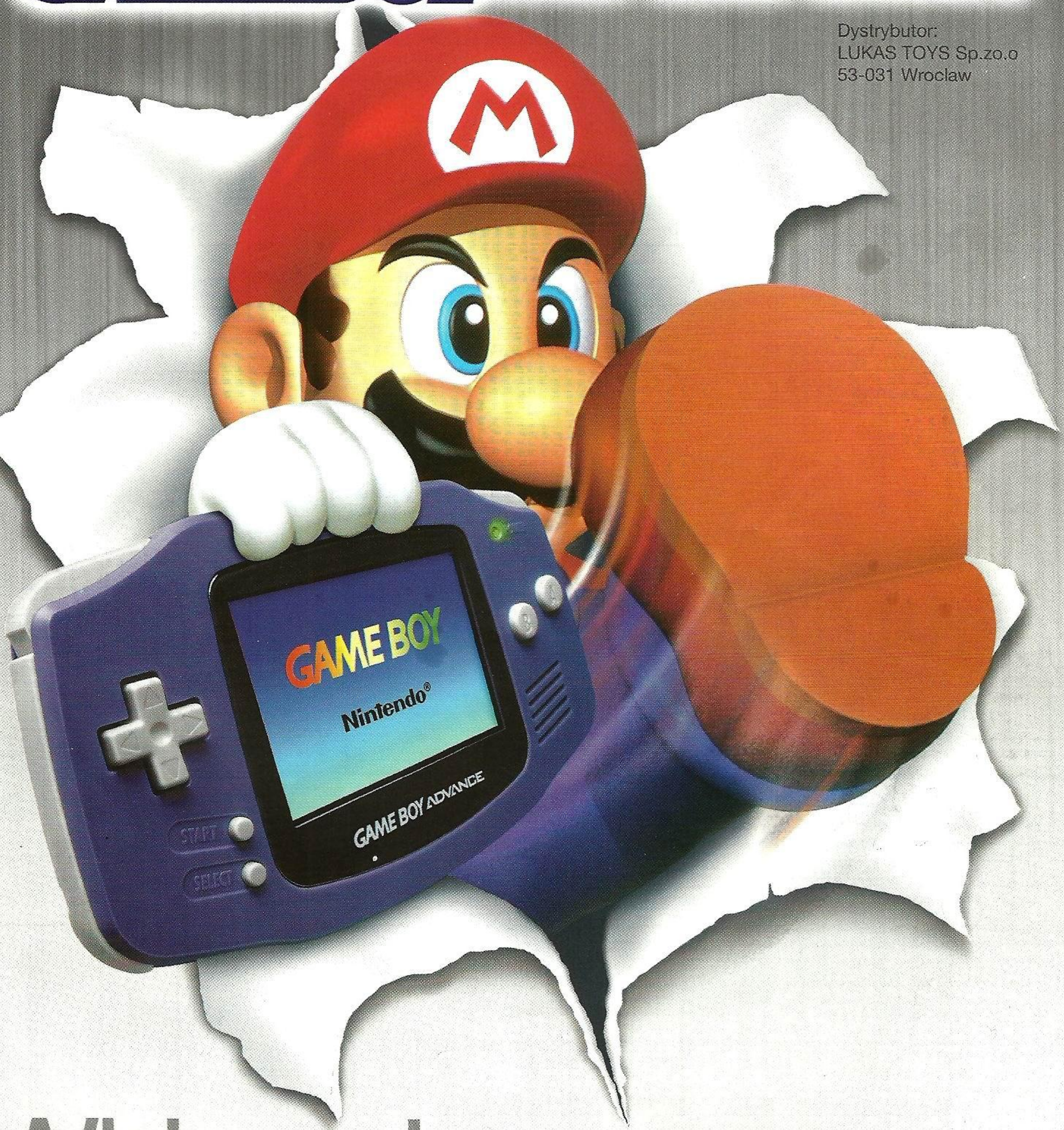
**Imiona głównych bohaterów gry Airblade to naturalnie Ethan, Oskar i Kat.
Redakcyjna sierotka wylosowała następujących panów: Radosława Błaszczyka z Oleśnicy, Adama Pozorskiego z Bydgoszczy oraz Patryka Modraka z Inowrocławia. Gratulacje, podziękowania i zachęcamy do brania udziału w konkursach! Nagrodzy już lecą pocztą.**

www.nintendo.com

TM and (R) are trademarks of Nintendo Co, Ltd. ©2001 Nintendo

GAME BOY ADVANCE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp.zo.o
53-031 Wroclaw



Wide color screen

32bit

GAME BOY ADVANCE™ Moc konsoli telewizyjnej w twoich rękach

Nintendo®
GAMING 24:7

PRE-ORDER DO 05.03.2002*

radocha.pl

Czysta przyjemność!

partner handlowy: ws.pl
Sklep Wirtualnej Polski

* tylko u nas Masz Gwarancję dostarczenia gry do domu w dniu premiery Europejskiej wraz z dodatkowym atrakcyjnym prezentem.
Szczegóły na stronie www. radocha.pl

08 03 2002

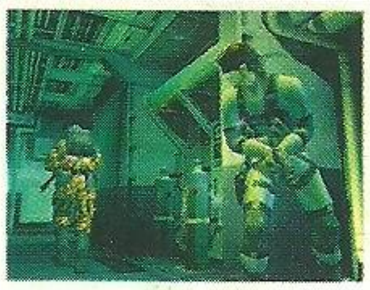
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

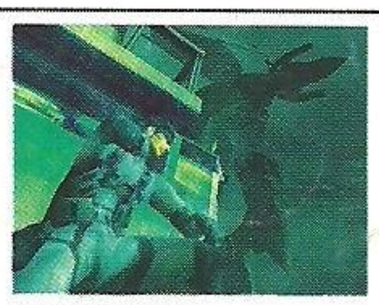
METAL GEAR SOLID® 2

SONS OF LIBERTY™

KONAMI®

PlayStation®2





MISSION INFO: [001] [004] [005]

[003] [002] [006]

■ METAL GEAR SOLID® 2 SONS OF LIBERTY © 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. PUBLISHED BY KONAMI OF EUROPE GMBH. DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.

DODATKOWE INFORMACJE ZNAJDZIESZ NA JEDYNEJ OFICJALNEJ POLSKIEJ STRONIE GRY:

» WWW.MGS2.RADOCHA.PL

■ NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA ROKU !!!

"PlayStation" I "PlayStation" ZNAKI ZAREJESTROWANE PRZEZ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE